BÏÏng!

Sex, Intrigen und Skalpelle

reLINE SOFTWARE

MAGIC BYTES

INHALTSVERZEICHNIS

00. Hi!.....Seite 2
01. Ladeanweisungen / Installation.....Seite 4
02. Vorgeschichte.....Seite 8
03. Spieleinstellungen.....Seite 9
04. Spielstart und Bedienung.....Seite 11
05. Schnelleinstieg für Profis.....Seite 13
06. Chefbüro und Karte.....Seite 18
07. Immobilienmakler.....Seite 22
08. Personalbüro und Personalbogen.....Seite 25
09. Verwaltung.....Seite 31
10. Lager.....Seite 37
11. Aufnahme und Patientenbogen.....Seite 40
12. Wartezimmer.....Seite 45
13. Behandlungszimmer.....Seite 47
14. Zahnstation.....Seite 50
15. Neurologie.....Seite 52
16. Krankenzimmer / Krankenzimmer Neurologie.Seite 54
17. Küche.....Seite 56
18. Club- und Golfraum.....Seite 58
19. Operationen.....Seite 60
20. Folterkammer.....Seite 62
21. Intensivstation.....Seite 64
22. Garage / Formel K-Rennen.....Seite 65
23. Blut- und Organbank.....Seite 67
24. Pathologie.....Seite 71
25. Computer und Highscore-Liste.....Seite 73
26. Tagesbericht.....Seite 77
27. Tips zum Spiel.....Seite 79
28. Fehlersuche.....Seite 82
29. Das Entwicklungsteam.....Seite 85
30. Stichwortverzeichnis.....Seite 86
31. Spiel / Diskette defekt.....Seite 88

BIING! und Magic Bytes sind eingetragene Warenzeichen von Ralf Kleinegräber.
reLINE Software ist eingetragenes Warenzeichen von Holger Gehrmann.

00. Hi!

Sehr geehrter Kunde!

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf von BIING! und hoffen, daß Sie viel Freunde mit dem Spiel haben werden. Diesen total abgedroschenen Spruch mußten wir hier einfach bringen. Naja, jetzt ist es ‘raus.

Dieses Produkt ist sicherlich nicht perfekt - welches Spiel kann das schon von sich behaupten. Aber wir wollten eine Simulation entwickeln, die auch auf längere Sicht viel Spielspaß und massig Überraschungen bietet. Ist uns das gelungen? An Lob und Beschwerden sind wir immer interessiert.

BIING! ist ziemlich abgedreht und sexistisch, das ist uns wohl bekannt. Den Geschmack aller werden wir damit vielleicht nicht treffen, aber das Spiel ist eben nur für die Macho-Randgruppe geeignet. Wahrscheinlich werden Sie im Laufe des Spiels schnell merken, daß nicht nur Frauen durch den Kakao gezogen werden, sondern auch die Männer ihr Fett wegkriegen.

Neben all’ den dummen Sprüchen möchten wir hier aber zur Abwechslung ein recht ernstes Thema ansprechen: Raubkopien. Die meisten User fertigen Schwarzkopien an, und sei es auch nur für „gute Freunde“. Leider werden solche Taten oft als Kavaliersdelikt angesehen, aber stellen Sie sich einfach ‘mal folgendes vor: Sie haben jahrelang an einem Programm gearbeitet, herumgefeilt, getestet, verbessert und viel Engagement investiert. Sie sind davon überzeugt, daß Sie ein wirklich gutes Produkt geschaffen haben und lassen es vermarkten. Es verkauft sich ein paar hundert Mal, aber obwohl Sie kaum Geld einnehmen, hat jeder, den Sie kennen, eine gecrackte Kopie davon. Hätten Sie dann noch Lust, weitere Programme zu schreiben?

Gerade in den Zeiten aussterbender Computersysteme verlagern viele angesehene Softwarefirmen ihre Kapazitäten auf Spielkonsolen. Der Grund ist ganz einfach: Schwarzkopien sind dort nur mit einem relativ hohen technischen Aufwand möglich, die verkauften Stückzahlen sind folgerichtig ziemlich hoch. Und das, obwohl es viel mehr Computerbesitzer als Konsolenbesitzer gibt. Das stimmt doch nachdenklich.

Wenn Sie der Meinung sind, daß dieses Spiel Schrott ist, kopieren Sie es einfach hemmungslos weiter. Sollte Ihnen das Spiel aber gefallen und möchten Sie auch in Zukunft Spiele in derartiger Qualität kaufen können, dann helfen Sie mit, daß es auch in Zukunft aufwendige Produkte dieser Art geben kann. Sicher, dieser Appell wird die hartgesottenen Cracker kaum zum Nachdenken anregen, aber wenn Sie vielleicht eine Raubkopie des Programmes und dazu eine Fotokopie dieser Anleitung erhalten (für die Passwortabfrage), verschwenden Sie doch ein paar Gedanken an dieses Thema. Die Softwarefirmen sind keineswegs steinreiche Konzerne, die mit dem Geld um sich werfen. Jeder ehrliche Käufer mehr dient dem Überleben dieser Firmen, und damit reden wir nicht nur von uns, sondern von vielen anderen Unternehmen in Deutschland und aller Welt.

Wir sind an Ihrer Meinung interessiert. Füllen Sie bitte die beiliegende Registrierkarte aus und schildern Sie Ihre Kritik und Ihre Anregungen. Wir können ja nicht alles wissen, daher möchten wir gern erfahren, was Ihnen so Spaß macht. Als registrierter Benutzer erhalten Sie außerdem Info-Schreiben über neue Produkte. Nein, Ihr Briefkasten wird dann nicht mit Werbung überschüttet, Ihre Adresse wird auch nicht an irgendwelche dubiosen Agenturen weitergegeben. Es geht uns ausschließlich um Ihre Meinung.

In diesem Sinne viel Spaß beim Spielen,

reLINE Software
Magic Bytes

PS: Auf den folgenden Seiten sollten Sie nichts persönlich nehmen.

01. Ladeanweisungen / Installation

IBM PC oder kompatible

Da Sie sicherlich keine Lust haben, dieses Spiel von Diskette zu spielen, müssen Sie es auf Ihre Hard Disk installieren. Wenn Sie nur eine kleine, billige Hard Disk haben, müssen wir Sie enttäuschen - BIING! ist nur für Leute mit viel Geld, die auch viel Geld für Ihren Rechner und ihre Hard Disk investieren.

BIING! braucht unbedingt:

IBM PC ab 386SX mit mind. 4 MB RAM, davon 500 KB Hauptspeicher
SVGA-Grafikkarte mit mind. 512 KB RAM sowie VESA-Treiber
Hard-Disk mit mind. 30 MB frei, besser 34 MB
Maus mit Microsoft(TM)-kompatiblem Maustreiber

Unterstützt werden:

Musikausgabe in Mono: Soundblaster
Musikausgabe in Stereo: Soundblaster PRO, Roland, General Midi
Sprachausgabe und Soundeffekte: Soundblaster / -PRO

Bereiten Sie sich auf eine lange Sitzung vor Ihrem Rechner vor - schließlich dauert es etwas, die vielen vielen Disketten zu installieren. Aber dafür haben wir ein besonders tolles Install-Programm geschrieben, um Ihnen die Wartezeit zumindest halbwegs erträglich zu machen.

Wenn Sie zu den dummen Käufern gehören: Sie laden das Install-Programm zunächst durch Eingabe des Laufwerk-Namens, also mit A: oder B:. Dann starten Sie es mit INSTALL. Wenn Sie die folgenden Anweisungen des Programmes nicht verstehen, empfehlen wir die Einweisung in eine psychiatrische Klinik.

Bevor Sie das Spiel nun endlich starten können, müssen Sie erst SETSOUND aufrufen, um Ihre Soundkarten richtig zu konfigurieren.

PC CD-ROM

Für die Systemvoraussetzungen gilt das gleiche wie im vorangegangenen Abschnitt. Sie brauchen nur zusätzlich ein CD ROM-Laufwerk (achso!).

CDs haben den tollen Vorteil, daß wahnsinnig viele Daten draufpassen. Aus diesem Grund haben wir noch einige zusätzliche Grafiken hinzugefügt. Außerdem erklingen die Songs direkt von CD, vorausgesetzt, Sie haben den Tonausgang des Laufwerks mit Ihrer Soundkarte gekoppelt und SETSOUND korrekt konfiguriert.

CDs haben leider den großen Nachteil, daß der Datenzugriff extrem langsam ist. Starten Sie das Spiel ruhig einmal direkt, und Sie werden sehen, was wir meinen. Daher haben wir auch hier die Installation auf Hard-Disk vorgesehen.

Wenn Sie das Install-Programm starten, werden Sie sich vielleicht über die Frage „Wieviel MB wollen Sie installieren?“ wundern. Es gibt aber recht viele Leute, die zwar ein schönes CD ROM-Laufwerk, aber eine nicht ganz so schöne (sprich kleine) Hard-Disk haben. Falls Sie also nicht das gesamte Spiel installieren wollen, können Sie entscheiden, wieviele Daten kopiert werden sollen. Je mehr Sie installieren, desto schneller läuft das Spiel später.

Amiga 500/500+/600/1000/2000/2500/3000

BIING! braucht unbedingt:

Amiga (ach!) mit mind. 2 MB RAM, davon möglichst mind. 1 MB Chipmem
Maus
Hard-Disk mit mind. 17 MB frei, besser 20 MB

Der Chefkoch empfiehlt für einen angenehmen Spielbetrieb:

4 MB schnelles Fast-RAM, Turbo-Karte mit 68020, 68030 oder 68040
Flicker-Fixer
Am besten Amiga 1200 oder 4000 sowie AGA-Upgrade kaufen

BIING! ist für teure schnelle Rechner konzipiert. Zwar bekommt man es auch auf einem normalen Amiga zum Laufen, aber kaufen Sie sich besser ein vernünftiges Gerät. Eine billige Turbo-Karte mit zumindest einem 68020 hilft da schon weiter. Noch ausschlaggebender ist Fast Page Mode-RAM, da das langsame Chipmem die Spielgeschwindigkeit doch recht stark bremst.

Haben Sie schon einmal einen Blick auf die vielen Disketten geworfen? Wie Sie sich denken können, dauert die Hard Disk-Installation etwas. Es soll ja noch immer Leute geben, die nicht wissen, wie man ein Install-Programm startet: In der Workbench klicken Sie 2x auf das BIING-Diskettenicon, danach 2x auf das Install-Icon. Die folgenden Anweisungen des Programmes sollten eigentlich verständlich sein.

Amiga 1200/4000 mit AGA-Chipsatz

Die normale BIING!-Version läuft auf AGA-Rechnern genauso wie auf normalen Amigas, mit dem einzigen Unterschied, daß die „Flimmerfrei“-Modi unterstützt werden. Sollten Sie also einen guten Monitor besitzen (und das wollen wir ja wohl mal annehmen), stellen Sie Ihre Workbench vor Spielstart auf „flimmerfrei“.

AGA Upgrade-Kit

Falls Ihnen die 16-farbigen Grafiken auf den Geist gehen, können Sie bei Magic Bytes das AGA Upgrade-Kit bestellen. Sie erhalten dann ganz, ganz viele Disketten mit wunderschönen 256 Farben-Grafiken.

Schreiben Sie an:
Magic Bytes, Verlag R. Kleinegräber, Kennwort: BIING! AGA Upgrade-Kit, Postfach 2144, 33251 Gütersloh

Unter der Telefonnummer 05241-34861 erfahren sie den Preis. Glauben Sie uns - diese Zusatzinvestition lohnt sich wirklich! Wenn Sie sowieso bereits die AGA-Version erstanden haben, ist es natürlich umso besser.

BIING! AGA braucht unbedingt:

Amiga mit AGA-Chipsatz und mind. 3 MB RAM, Maus

Wir empfehlen:

mind. 4 MB RAM, davon 2 MB Chipmem
Hard-Disk mit mind. 30 MB frei, besser 34 MB

AGA-Bildauflösungen

Als anspruchsvoller Besitzer eines teuren Amigas verlangen Sie natürlich mit Recht, das Ihr sündhaft teures neues Spiel auch die tollen Bildauflösungen Ihres Rechners unterstützt. Überraschung: BIING! macht das tatsächlich. Die herrlichen Auflösungen können Sie nur dann genießen, wenn Sie einen teuren VGA- oder Multisync-Monitor besitzen. Die folgenden Einstellungen werden unterstützt:

PAL/NTSC normal (Interlace)
DBLPAL/DBLNTSC flimmerfrei (auch VGA)

Zu Beginn prüft das Programm die eingestellte Bildauflösung und stellt das Spiel auf die ermittelten Daten entsprechend ein. Das klappt zwar normalerweise problemlos, aber manchmal gibt es da doch einige Probleme bei komischen Bildschirmtreibern. Bei falschen Ergebnissen schmeißen Sie am besten Ihren Monitor weg und kaufen sich einen vernünftigen. Oder Sie schmeißen das Programm weg und kaufen sich ein vernünftiges.

Andere Rechner

Sollte dieses Programm tatsächlich für andere Rechner erscheinen (z. B. Sinclair ZX81, VC 20, PET 2001), lesen Sie bitte den tollen Beipackzettel durch.

02. Vorgeschichte

Wie es sich für ein anständiges Programm gehört, haben wir uns eine ganz tolle Vorgeschichte ausgedacht, die mit dem Spiel allerdings leider nichts zu tun hat (wie üblich):

Wir schreiben das Jahr 2053. Die Menschen auf der Erde hatten endlich alle Kriege überwunden und lebten in Frieden miteinander. Alle Waffen wurden verschrottet, da niemand mit einer Bedrohung rechnete. Aber dies sollte sich als folgenschwerer Fehler erweisen...

Athros, der gnadenlose Herrscher aller Herrscher über fremde Galaxien, beschloß, die Erde anzugreifen und die Menschheit zu vernichten. Er schickte seine besten Kampfraumschiffe los, um seinen bösen Plan in die Tat umzusetzen.

Und die Menschen waren wehrlos. Nur noch ein einziges Raumschiff, das bekannte QUARQ 42-Ultrashuttle, war zur Verteidigung übriggeblieben. Und es gab nur einen Mann, der diese hochmoderne Kampfmaschine fliegen konnte. Sein Name: Cray, Dr. William B. Cray.

Dieser tapfere Erdenkrieger zog nun in den aussichtslosen Kampf, um Athros den Garaus zu machen. Zahlreiche Extrawaffen wie Ultra-Shield, hypergalactic Flame-Thrower, Extra Protector Satellites, Super Space Rockets oder der besonders wirkungsvolle Quadruple Shoot Implosion Laser unterstützten unseren Held bei seiner Mission.

Ob er damit Erfolg hatte? Sie erfahren es vielleicht in BIING! Teil 2: The Revenge of the Mutant Intergalactic Warriors, wenn unsere Scroll-Routinen bis dahin fertig sind.

Der erste Teil handelt nur von Krankenhäusern.

03. Spieleinstellungen

Hochkomplexe Spiele, die so gnadenlos viel Speicher benötigen wie BIING!, laufen normalerweise auf schlechten billigen Rechnern nicht oder nur schlecht. Doch die genialen BIING!-Programmierer, mich natürlich eingeschlossen, haben zahlreiche Spieleinstellungen variabel gehalten.

Bevor Sie das Spiel starten, muß das Konfigurationsprogram „CONFIG“ geladen werden, was in der Regel automatisch nach der Installation erfolgt. Nun können Sie mit den Zifferntasten mehrere Voreinstellungen ändern. Mit der Return/Enter-Taste wird die Konfiguration abgespeichert, ESC bricht das Programm ab.

0. Express-Bildaufbau (nur Amiga)

Wenn Sie einen Amiga mit viel Fast-RAM besitzen (mindestens 2 MB) und dazu einen wunderbar schnellen Prozessor (mindestens 68020), können Sie mit JA den Express-Bildaufbau einschalten. Für Profis: der Blitter wird dann nicht mehr bemüht - er ist ja eh viel zu langsam. Auf PCs ist diese Funktion nicht vorhanden.

1. Zeichensätze resident im Speicher

Normalerweise werden die Zeichensätze während des Spiels nachgeladen. Sollten Sie aber einen Rechner mit viel RAM haben, stellen Sie hier auf JA. Dann werden sie nur einmal zu Beginn des Spiels eingeladen. Das verbraucht zwar mehr Speicher, erhöht aber die Spielgeschwindigkeit etwas.

2. verdeckter Bildaufbau

Wenn Sie einen verdeckten Bildaufbau möchten (das sieht immerhin etwas schöner aus), stellen Sie auf JA. Das verbraucht aber auch zusätzlichen Speicher.
Amiga-Besitzer sollten den verdeckten Bildaufbau immer einschalten, wenn der Express-Bildaufbau (0) abgeschaltet ist!

3. Soundeffekte/Musik während des Spiels

Normalerweise sind alle Soundeffekte und Musiken eingeschaltet, außer Sie haben zuwenig freies RAM oder keine Soundkarte.

Wenn Sie die nervigen Sounds aber nicht mehr hören können oder ihren wertvollen Speicher für andere Dinge nutzen wollen, können Sie Musik und Effekte auch abschalten. Sie haben dann automatisch mehr RAM z.B. für Funktion 6 frei.

4. Spielanimationen

Geizhälse, die nur einen langsamen Rechner und eine Schnecken-Hard-Disk haben, sollten hier die Spiel-Animationen mit NEIN abschalten. Sonst unbedingt auf JA schalten, Sie würden andernfalls einiges verpassen.

5. Intro

Können Sie die wunderschöne Athros-Weltraum-Intro und die BIING-Titel einfach nicht mehr sehen? Dann schalten Sie hier auf NEIN, und sie bleiben von ihr verschont. Das reLINE-Logo läßt sich natürlich nicht abschalten (he, he).

6. restlicher Speicher als Grafik-Puffer

Jedes Mal, wenn BIING! eine Grafik anzeigt, wird sie vorher von der Hard-Disk geladen. Das läßt sich nicht vermeiden, da wir einmal annehmen, daß Ihr Rechner keine 30 Megabyte freies RAM hat (wenn doch, umso besser!). Wenn Sie diese tolle Option einschalten, wird der restliche freie Speicher für das Zwischenspeichern von Grafiken benutzt (sog. „Ringcache“), das heißt, das Programm merkt sich die zuletzt gelesenen Grafiken und lädt sie nicht wieder ein. Je mehr RAM sie haben, desto seltener wird dann nachgeladen. Mit 30 Megabyte RAM wird so jede Grafik nur ein einziges Mal eingeladen. Ist doch eine tolle Sache!

7. 256 Farben-Grafik

Amiga: Falls Sie die tollen 256 Farben Ihres AGA-Rechners ausnutzen wollen, benötigen Sie das AGA Zusatz-Set. Wenn Sie das installiert haben, stellen Sie hier auf JA, sonst auf NEIN.

PC: Wenn Sie nur eine normale VGA-Karte haben, die in der Auflösung 640 * 480 maximal 16 Farben anzeigen kann, schalten Sie hier auf NEIN. Beachten Sie aber bitte, daß Sie das Spiel dann entsprechend in 16 Farben installiert haben müssen. Unter Umständen erscheint die Weltraum- und die BIING!-Intro in diesem Modus nicht. Achtung! Einige BIING!-Versionen unterstützen diesen Modus nicht! Also am besten gleich eine richtige SVGA-Karte mit VESA-Treiber kaufen.

04. Spielstart und Bedienung

Wenn Sie es endlich geschafft haben, das Spiel zu starten, erscheint zunächst eine fantastische Intro-Sequenz, die völlig unwichtig ist. Sie sieht dafür aber ganz toll aus - per Mausklick kann sie abgebrochen werden. Danach werden die wichtigsten Ärzte vorgestellt, die an BIING! mitgewirkt haben.

Nun beginnt endlich das eigentliche Spiel. Wenn das Titelbild erscheint, klicken Sie auf das Gesicht des Arztes (nein, nicht auf den Busen der Krankenschwestern). Sie befinden sich dann im Chefbüro, das quasi als Hauptmenü fungiert.

Zur Bedienung:

Das Spiel wird nur mit der Maus bedient, wie es sich für ein echtes Hightech-Programm gehört. Wir müssen Ihnen hoffentlich nicht erklären, wie eine Maussteuerung funktioniert.

Die Spitze der Spritze (das ist der Mauszeiger) zeigt auf die aktuelle Mausposition. Kommt sie auf einen anklickbaren Bildbereich, wird dieser grafisch hervorgehoben. Wenn Sie dann klicken, wird die dazugehörige Aktion ausgeführt.

Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Kopf des Chefs oder auf das Fenster, aber klicken Sie erst einmal nicht. Sobald Sie auf dem Kopf des Chefs sind, verzieht dieser sein Gesicht. Gehen Sie auf das Fenster, erscheint eine kleine Karte sowie ein merkwürdiger Typ.

Klicken Sie auf das Fenster. Sie befinden sich nun im Kartenmenü. Bewegen Sie den Mauszeiger jetzt auf den Raum ganz links oben, sodaß Sie den Text „Chefbüro“ lesen. Klicken Sie hier wieder - und schon sind Sie wieder im Chefbüro. Ist das nicht genial einfach?

Daumen hoch / Daumen runter

Um eine Aktion zu starten oder abzubrechen, werden Sie in fast allen Menüs das Daumen-Icon finden. Dieses Icon hat zwei Klickbereiche. Bewegen Sie den Mauszeiger etwas oberhalb des Daumens, zeigt dieser nach oben. Wird nun geklickt, heißt das:

„OK, Aktion ausführen“. Ist der Mauszeiger jedoch etwas unterhalb des Daumens, zeigt dieser nach unten. Wenn nun geklickt wird, heißt das „NEIN, Aktion abbrechen“. Auf den Tafeln, wo nur *eine* Bestätigung erfolgt, existiert sinnigerweise nur der „Daumen hoch“-Klickbereich.

Derartige Icons mit zwei Klickbereichen werden Ihnen an mehreren Stellen des Spiels begegnen.

Echtzeit

Noch etwas: das Spiel läuft in Echtzeit ab. Es gibt also keine „Spielzüge“, sondern eine Uhr, die mitläuft. Alle (Computer)Spieler tätigen ihre Aktionen gleichzeitig (tja, das ist halt echtes Multitasking...). Wenn Sie also zu lange in einem Menü verweilen, können währenddessen bereits mehrere andere Dinge abgelaufen sein.

Passwortabfrage

In zufälligen Zeitabständen werden Sie aufgefordert, bestimmte Worte aus der Anleitung einzugeben. Das dient quasi als Kopierschutz. Diese wunderhübsche Anleitung sollten Sie also keinesfalls in den Mülleimer werfen!

Keine Angst, Sie werden nicht mit Passwortabfragen überhäuft! Die Meldungen kommen in der Regel äußerst selten. Wir bitten an dieser Stelle für Verständnis, aber wie ja allgemein bekannt sein dürfte, ist der Schaden, der durch Raubkopierer entsteht, enorm. Produkte, die derartig viel Geld für die Entwicklung verschlingen wie BIING!, sind nur finanzierbar, wenn sich genug ehrliche Käufer finden. Und schließlich ist das Spiel doch sein Geld wert...

Um das richtige Wort einzugeben, beginnen Sie beim Zählen oben links auf der angegebenen Seite. Texte, die sich in einem Bild befinden, zählen natürlich NICHT mit. Überschriften und normale Textzeilen zählen als je EINE Zeile, Leerzeilen zählen ebenfalls NICHT mit.

05. Schnelleinstieg für Profis

Wenn Sie zu den Leuten gehören, die das Lesen von dicken Anleitungen über alles hassen, ist dieses Kapitel genau das richtige für Sie. Die dummeren Benutzer sollten sich jedoch möglichst alle Kapitel durchlesen, bevor Sie sich an das Spiel wagen.

Immobilien erwerben

Um Patienten behandeln zu können, benötigen Sie naheliegenderweise erst einmal ein Krankenhaus. Hierzu gehen Sie zum Immobilien-Makler, den Sie über das kleine Haus oben rechts im Chefbüro erreichen.

Dort mieten Sie sich ein paar Grundstücke, auch „Parzellen“ genannt. Hierfür wählen Sie das mittlere Blatt auf dem Tisch an, sodaß der Text „Parzellen mieten“ erscheint. Um die Anzahl der Parzellen einzustellen, klicken Sie entweder oberhalb oder unterhalb des Geldbündels (großes Bündel/Geldstücke). Auf der Tafel erscheint die aktuell ausgewählte Anzahl. Für den Anfang reichen 10 Grundstücke aus. Dann klicken Sie etwas oberhalb des Daumens („Daumen hoch“). Das Meldungsfenster wird ebenfalls mit Daumen hoch geschlossen.

Als nächstes schaffen Sie sich Gebäude an. Über „Gebäude mieten“ (Haus mit Hand) erwerben Sie zunächst

- Klinik-Grundeinheit
- Aufnahme (wo die Patienten ankommen)
- Wartezimmer (Standard)
- Lager (klein)

Durch Klicken links und rechts vom Haus-Icon (Hand nach links/Hand nach rechts) blättern Sie in der Gebäudeliste vor- und zurück.

Alle unbedingt benötigten Räume haben Sie jetzt gekauft. Nun sollten Sie überlegen, welche Behandlungszimmer Sie in Ihrem Krankenhaus haben möchten. Kaufen Sie zu Beginn ein oder zwei der folgenden Räume:

- Behandlungszimmer (allgemeine Krankheiten)
- Zahnstation (um die Beißerchen wieder in Ordnung zu bringen)
- Neurologie (um die Verrückten zu behandeln)

Das Immobilienmakler-Menü kann durch Anklicken der Tür verlassen werden.

Personal einstellen

Natürlich benötigen Sie auch Personal, das Sie sich im Personalbüro besorgen können. Sie erreichen es entweder über die Karte oder die Holztür im Chefbüro.
Wenn Sie auf das Telefon klicken, können Sie Stellen ausschreiben. Um die Berufssparte auszuwählen, gehen Sie auf einen der Köpfe. Für das Lager brauchen Sie einen Lagerverwalter (Kopf oben rechts), für Wartezimmer und Aufnahme je eine Schwester (die dürften Sie ja wohl finden). Über die Symbole, die sich unten auf der Tafel befinden, können Sie Gehalt sowie Qualifikationen einstellen. Auch hier gilt: oberhalb klicken = erhöhen, unterhalb klicken = vermindern. Mit „Daumen hoch“ (oberhalb des Daumens klicken) wird die Stelle ausgeschrieben, mit „Daumen runter“ (unterhalb des Daumens klicken) brechen Sie die Aktion ab.
Wenn Sie von einer Berufssparte mehrere Leute benötigen, müssen Sie entsprechend viele Stellenausschreibungen veröffentlichen.
Für die Behandlungseinheiten müssen Sie natürlich ebenfalls Personal besorgen. Alle drei Räume benötigen eine Schwester. Eigentlich kann man es sich ja denken: im Behandlungszimmer wird ein allgemeiner Arzt, in der Zahnstation ein Zahnarzt und in der Neurologie ein Neurologe gebraucht.

1 Krankenschwester
2 allgemeiner Arzt
3 Lagerarbeiter
4 Koch
5 Chirurg
6 Fahrer / Mechaniker
7 Pathologe
8 Schläger
9 Zahnarzt
10 Neurologe

Über das Icon „Bewerbungen einsehen“ (Buch auf dem Tisch) können Sie prüfen, ob sich bereits einige Leutchen bei Ihnen um Stellen beworben haben. Das kann jedoch einige Zeit dauern. Das Durchblättern erfolgt mit Hand links/rechts.

Gehen Sie doch erst einmal wieder zurück in das Chefbüro. Die Uhr in der Mitte des Bildschirms zeigt Ihnen - na, erraten? - die Uhrzeit! Die allerersten Kunden kommen frühestens um 04:00 morgens, also haben Sie noch genug Zeit, sich etwas umzuschauen und Personal einzustellen.

Chef-Hilfe

Bei dieser Gelegenheit können Sie sich erst einmal mit einer der wichtigsten Funktionen des Spiels vertraut machen: der Chef-Hilfe. Klicken Sie doch einmal auf den Kopf des Chefs. Sodann erscheint eine Tafel, auf der steht, was Ihnen dieser Mensch gerade empfiehlt. Immer dann, wenn Sie im Spiel nicht mehr weiterwissen, wählen Sie einfach diese Funktion an. Sie erhalten garantiert immer einen guten Tip, wenn es etwas zu tun gibt.

Meldet Ihnen der Chef, daß Sie einmal die Bewerbungen im Personalbüro einsehen sollen, da sich ja vielleicht schon jemand beworben hat? Dann klicken Sie auf „Daumen hoch“ (Sie wissen schon, etwas oberhalb des Daumens). Sodann gelangen Sie automatisch in das Personalbüro, und zwar gleich in das richtige Untermenü. Wenn Sie den Chef-Tip ignorieren möchten, klicken Sie auf Daumen runter (einmal sagen wir es Ihnen noch: unterhalb des Daumens klicken).

Falls Sie sich jedoch entschlossen haben, die Bewerbungen durchzuschauen, können Sie mit Hand links/rechts weiterklicken. Wenn Sie jemanden gefunden haben, der ihren Ansprüchen gerecht wird, gehen Sie auf „Daumen hoch“. Und schon haben Sie Ihren ersten Mitarbeiter.

Hilfe-Funktion

Unter Umständen meldet sich jetzt schon das allerwichtigste Icon des gesamten Spiels zu Wort: die (normale) Hilfe-Funktion. Falls dies der Fall sein sollte, müßten Sie jetzt ein weißes Köfferchen rechts unterhalb des Bildes sehen. Wenn Sie diesen Koffer anklicken, wird Ihnen eine allgemeine Hilfe gegeben, die ähnlich wie die Chefhilfe fungiert, jedoch - wie der Name schon sagt - nur allgemeine Hilfestellungen leistet.

Personal einteilen

Ob direkt oder per Hilfe-Funktion können Sie nun nach und nach Personal einstellen und in den verschiedenen Räumen einteilen. Wie das geht? Sie gehen über die Karte in den entsprechenden Raum und klicken dann den Kopf der Person an, die Sie einteilen möchten. Sodann erscheint ein Personalbogen eines Mitarbeiters, der hier eingeteilt werden könnte. Mit Pfeil links/rechts können Sie aus mehreren Mitarbeitern einen bestimmten auswählen. Mit „Daumen hoch“ wird die Person eingeteilt. Durch einen Klick auf die Tür gelangen Sie wieder auf die Karte oder in das Chefbüro.

Kohle

Wieviel Geld habe ich eigentlich noch? Die Frage läßt sich schnell beantworten. Klicken Sie im Chefbüro auf das Geldbündel auf dem Tisch. Ihr Kapitalvorrat (Zahlungseinheit „Lümmel“) wird ausgegeben.

Da sind wir auch gleich bei einem weiteren extrem wichtigen Punkt des Spiels: in vielen Wirtschaftsspielen können Sie Kredite oder Hypotheken aufnehmen. BIING! ist natürlich mal wieder anders. Sie dürfen NIE, und wir meinen wirklich NIE, „in die Miesen“ kommen. Es gibt KEINE Bank, die so dumm ist, Ihnen Geld zu leihen. Sobald Sie also nur einen einzigen Lümmel im Minus sind, kommen die gierigen Gerichtsvollzieher und pfänden alles, was nicht niet- und nagelfest ist.

Damit Ihnen das nicht passiert, gibt Ihnen die Kohle-Funktion auch gleich die Tageskosten und das noch fehlende Kapital bis zum Ende des Tages aus. Morgen sind nämlich wieder Gehälter und Mieten fällig. Nein nein, Sie zahlen nicht monatlich, sondern täglich. Ist zwar gemein, aber an so etwas müssen Sie sich bei BIING! gewöhnen.

Der erste Patient

Wenn Sie es jetzt nicht geschafft haben, Ihr Krankenhaus aufzubauen und mit Personal zu versorgen, gehören Sie offenbar nicht zu den Profis, sondern zu den dummen Käufern. Lesen Sie sich die Anleitung komplett durch. Wenn Sie es dann noch immer nicht hinbekommen, sollten Sie Ihren IQ ernsthaft überprüfen lassen. Mit der Chef-Hilfe müßte das nämlich eigentlich jeder Idiot hinbekommen.

Meldet die Hilfe-Funktion, daß der erste Patient in der Klinikaufnahme wartet? Dann gehen Sie über die Karte dorthin und

klicken auf „Neuaufnahmen“ (der Typ auf der Bank). Nun erscheint der Patienten-Infobogen. Wenn Sie auf die kleine Bank ganz unten klicken, wird der Patient in das Wartezimmer geschleppt. Glauben Sie nicht? Gehen Sie in das Wartezimmer, und Sie können sich davon überzeugen.

Nun muß der Patient aufgerufen werden. Netterweise können Sie das über die Hilfe-Funktion erledigen. Sie landen gleich im richtigen Raum und gehen einfach auf „Patienten aufrufen“ (der Kasten mit dem roten Knopf). Wenn Sie alles richtig gemacht haben, wird der Kunde jetzt untersucht, was natürlich etwas dauert.

Wenn der Arzt mit seiner Diagnose fertig ist, können Sie ganz bequem über die Hilfe-Funktion (oder umständlich durch Anklicken des Kopfes des Patienten) die Behandlungsmethode auswählen. Im Patientenbogen können Sie durch Anklicken der unteren rechten Ecke die Seiten umblättern. Diagnose und Behandlungsvorschlag befinden sich auf der zweiten Seite.

Ist die vom Arzt gewählte Behandlungsmethode Ihrer Meinung nach OK? Dann klicken Sie einfach auf „Behandlungsvorschlag OK“ (unten), und die Patientenquälerei kann beginnen. Ansonsten klicken Sie auf „andere Behandlung“, bis die gewünschte Behandlung erscheint.

und so weiter, und so weiter

Mittlerweile sollten Sie (als Profi) das BIING!-Menüsystem verstanden haben. Alle Icons und Menüpunkte sind eigentlich selbsterklärend. Wenn Sie also jetzt Geräte kaufen, Rechnungen übergeben oder Mobiliar kaufen müssen, müßten Sie sich zurechtfinden können. Die Hilfe-Funktion hilft Ihnen eigentlich immer weiter. Ansonsten ist die Chef-Hilfe eine gute Wahl.

BIING! hat jedoch so viele Menüpunkte, daß man sie natürlich nicht in einem „Schnelleinstiegs-Kapitel“ kurz anreißen kann. Früher oder später sollten Sie also einfach einmal etwas herumklicken oder bei Problemen die nachfolgenden nach Räumen sortierten Kapitel durchlesen.

06. Chefbüro und Karte

Das Chefbüro ist das Hauptmenü des Spiels. Von hier aus können Sie

1 Ihren Vorrat an Kohle prüfen (Zahlungseinheit „Lümmel")
2 die Zeitung lesen
3 die aktuelle Uhrzeit ablesen
4 Zeit überspringen
5 das Spiel einfrieren (Pause)
6 direkt zum Personalbüro gehen
7 oder zum Immobilienmakler
8 oder zur Verwaltung
9 die Statistiken über den Computer abrufen (zum Computer-Menü)
10 per Chef-Hilfe Anfänger-Tips abrufen
11 zur Karte gehen

Kohle

Klicken Sie auf das Geldbündel, das sich auf dem Tisch des Chefs befindet. Sogleich erscheint eine Übersicht, auf der vermerkt ist, wieviel Kapital (in „Lümmeln“) Sie besitzen, wie hoch Ihre Tageskosten sind und wieviel Kohle Sie noch bis zum Tagesschluß benötigen, um Ihre Kosten decken zu können.

In BIING! können Sie keine Kredite aufnehmen! Sobald Ihr Kapital ins Minus geht, kommt der Gerichtsvollzieher und pfändet Ihnen alles weg, was ihm in die Finger kommt. Damit wäre das Spiel dann beendet. Also immer hübsch sparsam sein, sonst kann es ziemlich schnell vorbei sein.

Zeitung

Wenn Sie auf eine der Zeitschriften auf dem Tisch klicken, erscheint die aktuelle Ausgabe des „Käseblattes“. Hier sind alle wichtigen und unwichtigen Dinge journalistisch recherchiert, als da auszugsweise wären

- Neuanschaffungen der Spieler
- Reportagen von Krankenhaustestern
- Berichte über besonders niedrige oder überhöhte Rechnungen
- ärgerliche Vorfälle, die sich in den Krankenhäusern ereigneten
- Ankündigungen über Werbekampagnen
- Auszeichnungen besonders fähiger Mitarbeiter

Alle Arten von Artikeln hier aufzuführen, würde etwas zu weit führen. Schauen Sie während des Spiels ruhig öfters in die Zeitung, da die Texte mehrmals am Tag wechseln, je nachdem, wie viele schreibenswerte Dinge passieren.

Auch die Patienten lesen natürlich Zeitung. Wird Ihre Klinik also besonders ausgezeichnet, steigt sie auch im Ansehen Ihrer Kundschaft. Entsprechendes gilt natürlich auch für hoffnungslose Verrisse.

Uhrzeit / Zeit überspringen

Um 4 Uhr morgens kommen bereits die allerersten Patienten, die Stoßzeit (hat nichts mit Schweinereien bezüglich Krankenschwestern zu tun...) beginnt natürlich etwas später. Um die Mittagszeit herum machen Ihre Angestellten in der Regel ihre Mittagspause, und nach 19 Uhr ist der Kundenverkehr beendet. Das Tagespersonal sollten sie spätestens um 20 Uhr nach Hause geschickt haben (wenn möglich, früher), damit sie am nächsten Tag wieder schön ausgeschlafen und munter sind und pünktlich zum Dienstbeginn ihre Arbeit aufnehmen.

Gerade in den ersten Spieltagen, in denen noch keine Nachtstationen angeschafft sind, passiert während der Nacht relativ wenig. Ungeduldige Spieler können durch Anklicken der Uhr eine Spielstunde überspringen. Da alle Programmberechnungen weitergeführt werden müssen, kann diese Prozedur je nach Rechner schon ein Weilchen dauern.

Spiel einfrieren

Kommt gerade ein Erotikfilm im Privatfernsehen? Durch einen Klick auf die Sekretärin wird das Spiel so lange angehalten, bis Sie erneut klicken. Diese Funktion beeinflußt die Temperatur des Rechners und der eingelegten Disketten nicht.

Personalbüro / Immobilienmakler / Verwaltung

Um die Bedienung etwas zu optimieren, können sie diese Räume auch direkt aus dem Chefbüro betreten, ohne vorher in das Kartenmenü zu wechseln. Während das Personalbüro (wie der Name schon sagt) für Personalangelegenheiten zuständig ist, können Sie beim Immobilienmakler Grundstücke und Gebäude mieten oder kaufen. In der Verwaltung können Geräte, Mobiliar und Fahrzeuge gekauft, Werbekampagnen gestartet, Rechnungsbeträge eingestellt und Schläger losgeschickt werden. Nähere Beschreibungen dazu in den entsprechenden Hauptkapiteln.

Chef-Hilfe

Diese Funktion ist besonders für Spieleinsteiger gedacht. Wenn Sie auf den Kopf des Chefs klicken, erscheint eine Tafel mit Informationen darüber, was Ihnen der Chef als nächstes zu tun rät. Zu Spielanfang wird Ihnen dann logischerweise gesagt, erst ein paar Grundstücke und Gebäude zu kaufen, später wird dann mit dem Personal fortgefahren.

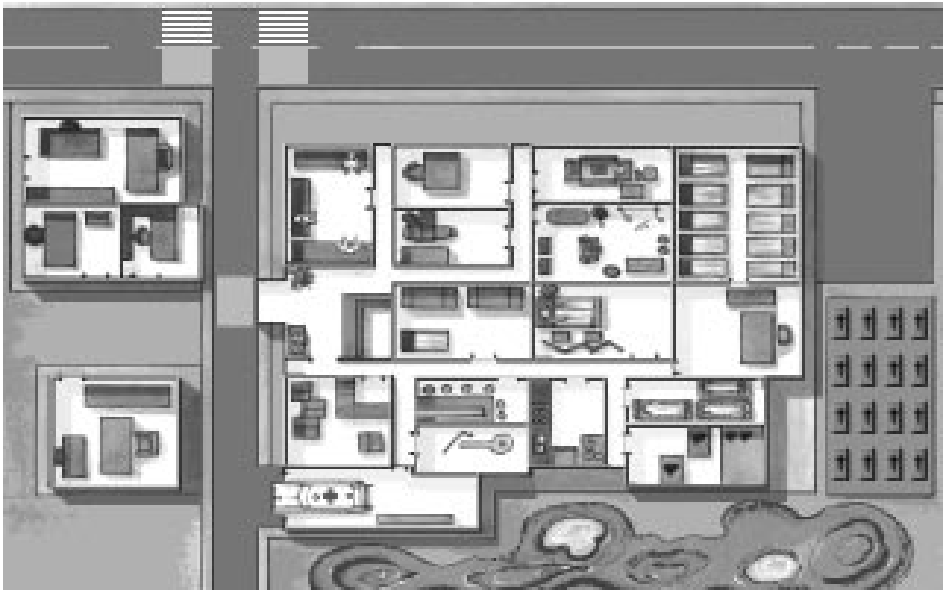
Wenn Sie auf „Daumen hoch“ klicken (etwas oberhalb des Daumens klicken), gelangen sie automatisch in den Raum und das jeweilige Untermenü, das für die angesprochene Aktion zuständig ist. Mit „Daumen runter“ (etwas unterhalb des Daumens klicken) landen sie ohne Menüwechsel wieder im Chefbüro.

Von dieser Funktion sollten Sie ausgiebig Gebrauch machen, wenn sie sich mit dem Spiel noch nicht so auskennen.

Karte

Die gängigste Art, in einen anderen Raum zu kommen, ist über das Kartenmenü. Vom Chefbüro aus erreichen Sie es durch Klick auf das Fenster.

Sobald Sie den Mauszeiger auf einen der Räume bewegen, erscheint dessen Bezeichnung. Durch Klick kommen Sie dann in den ausgewählten Raum. Bitte beachten Sie, daß nur die Räume angezeigt bzw. auswählbar sind, die Sie auch besitzen. Zu Beginn des Spiels erscheinen daher nur Chefbüro, Personalbüro, Immobilienmakler und Verwaltung.

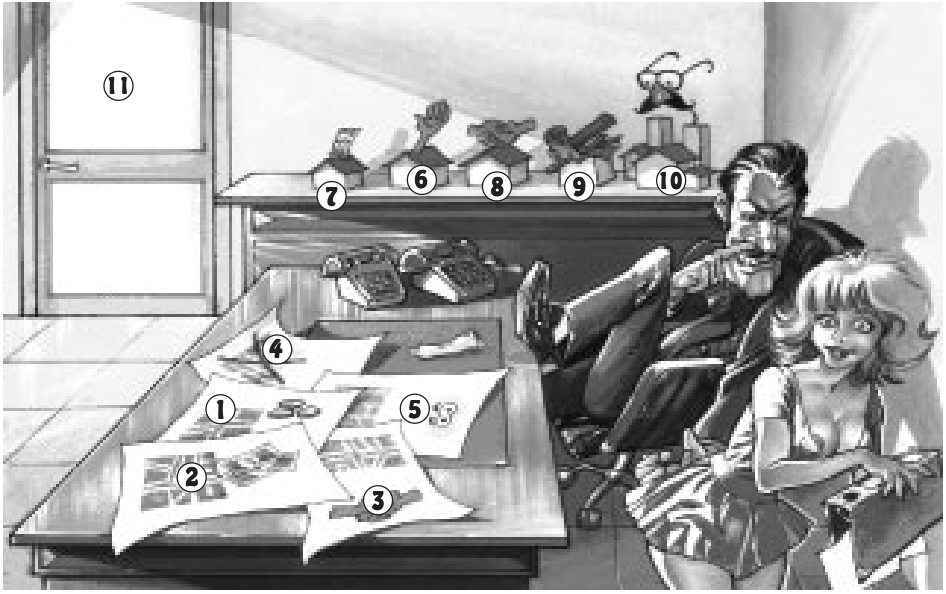


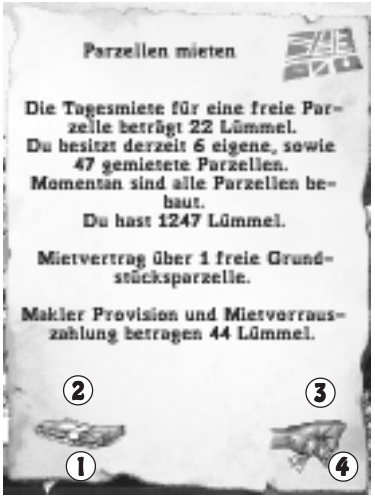
Wenn ein Patient verunglückt, erscheint rechts oben in der Ecke ein Unfall-Icon, mit dem Sie in das Formel K-Rennen-Übersichtsbild kommen.

07. Immobilienmakler

Beim Immobilienmakler können Grundstücks- und Immobiliengeschäfte abgewickelt werden. Die Funktionen im einzelnen:

1 Parzellen mieten
2 Parzellen kaufen
3 Parzellen verkaufen
4 Parzellen Mietvertrag kündigen
5 Übersicht über gemietete und gekaufte Parzellen
6 Gebäudeeinheit mieten
7 Gebäudeeinheit kaufen
8 Gebäudeeinheit verkaufen
9 Gebäudeeinheit Mietvertrag kündigen
10 Übersicht über gekaufte und gemietete Gebäude
11 zum Chefbüro





Parzellen mieten/kaufen/verkaufen/kündigen

Grundstücke (sog. Parzellen) können sowohl angemietet, gekündigt, gekauft (für Leute mit viel Geld) oder verkauft werden. Dies geschieht über die vier Blätter auf dem Tisch. Sodann erscheint ein Menü, in dem Sie die gewünschte Anzahl einstellen können (1 = weniger, 2 = mehr). Mit Daumen hoch **(3)** wird die Aktion ausgeführt, mit Daumen runter **(4)** abgebrochen.

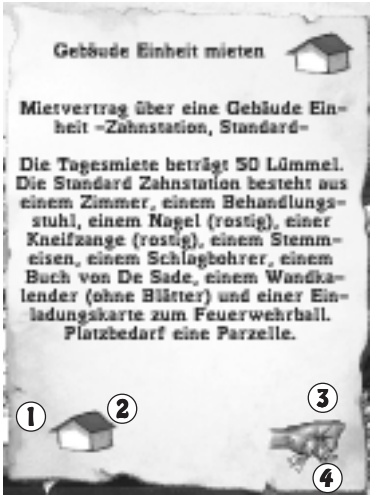
Aus finanziellen Gründen sollten Sie ihre Grundstücke zu Spielbeginn ausschließlich mieten, ein Kauf ist erst im späteren Spielverlauf sinnvoll, um die laufenden Kosten zu verringern. Bei einem Kauf erwerben Sie zunächst die Grundstücke, die sie gemietet haben. Das mag vielleicht etwas ungewöhnlich klingen, aber Sie werden bald merken, daß dies die Bedienung ziemlich vereinfacht.

Ein Informationsfenster bestätigt Ihre Aktion und gibt die Kosten aus. Diese setzen sich aus einer Maklerprovision sowie (bei Anmietung) einer Mietvorauszahlung von einem Tag zusammen.

Gebäudeeinheit mieten/kaufen/verkaufen/kündigen

Wenn Sie bereits einige Grundstücke besitzen, können Sie diese mit Gebäuden füllen. Der Übersichtlichkeit halber wählen Sie zunächst auf einem Auswahlscreen die gewünschte Gebäudeart aus. Es erscheinen nur die Arten, deren Anschaffung zur Zeit möglich ist bzw. Sinn ergibt. So müssen Sie beispielsweise zunächst eine Klinik-Grundeinheit anschaffen, bevor Sie mit weiteren Räumen fortfahren.

Nun erscheint das eigentliche Auswahlfenster, in dem Sie Informationen über den Raum erhalten. Mit **(1)** und **(2)** können Sie in der Gebäudeliste herumblättern und so auch verschiedene Qualitätsstufen auswählen. Es erklärt sich von selbst, daß man zunächst möglichst kleine Standard-Räume nimmt. Immer hübsch sparsam sein, denken Sie an die gierigen Gerichtsvollzieher! **(3)** macht die Aktion perfekt, **(4)** bricht das Menü ab.



Neben einer Klinik-Grundeinheit brauchen Sie folgende Räume auf jeden Fall:

- Lager (zur Aufbewarung von Mobiliar, Geräten und anderem Gerümpel)
- Klinik-Aufnahme (wo die Patienten ankommen)
- Wartezimmer (die Patienten sollen ja schließlich nicht auf dem Flur warten)

Als nächstes benötigen Sie Stationen, auf denen die zahlende Kundschaft behandelt werden soll. Da hätten wir

- Behandlungszimmer (für allgemeine Krankheiten)
- Zahnstation (um die Zähne der Leute zu verhunzen)
- Neurologie (um Verrückte wieder zu halbwegs normalen Leuten zu machen)

Wieviele Räume Sie anmieten, bleibt Ihnen und ihrer Finanzplanung überlassen. Auch für den Gebäudekauf gilt, daß Sie zunächst Gebäude erwerben, die Sie gemietet haben.

08. Personalbüro und Personalbogen

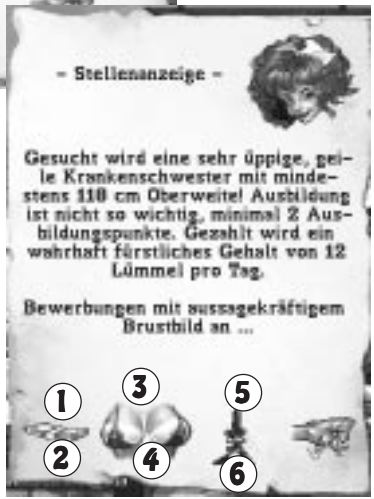
Da ein Krankenhaus ohne Angestellte wenig Sinn ergibt, gibt es das Personalbüro, in dem Leute eingestellt, gefeuert oder entsprechende Übersichten und Informationen abgerufen werden können.

1 Stellen ausschreiben
2 Bewerbungen einsehen
3 Personal entlassen / Gehaltsänderungen
4 Lehrgänge
5 Personal auf Station
6 Freies Personal
7 Personal weit weg
8 Personal zuhause
9 zum Chefbüro
10 zur Karte

Stellen ausschreiben

Wenn sich Leute bei Ihnen bewerben sollen, müssen Sie üblicherweise erst Stellen ausschreiben. Auf einer Übersichtstafel wählen Sie aus, um welche Art von Job es sich handelt:

1 Krankenschwester
(in allen Räumen außer Lager, Garage, Küche, Pathologie)
2 allgemeiner Arzt (Behandlungszimmer, OP)
3 Lagerverwalter (Lager)
4 Koch (Küche)
5 Chirurg (OP)
6 Fahrer (Garage)
7 Pathologe (Pathologie, Blut- und Organbank)
8 Schläger (um für Patientennachschub zu sorgen)
9 Zahnarzt (Zahnstation)
10 Neurologe (Neurologie, Folterkammer)



Mit Daumen hoch erscheint nun je nach Berufsart eine Stellenanzeige, deren Qualifikationswerte Sie einstellen können.
Sie können sowohl das angebotene Gehalt erhöhen **(1)** und vermindern **(2)**, besondere Qualifikationen wie zum Beispiel Oberweite oder Intelligenzquotient einstellen **(3) (4)** und die Mindest-Ausbildungspunkte auswählen **(5) (6)** (na, wie gefallen Ihnen die Icons für die Oberweite?). Die Einstellmöglichkeiten variieren je nach Berufssparte. Mit Daumen hoch wird die Stelle ausgeschrieben, was Ihnen per Meldungsfenster bestätigt wird. Jede Stellenanzeige kostet 1 Lümmel pro Stunde und bleibt maximal 10 Stunden veröffentlicht.

Bewerbungen einsehen

Wenn Sie sehen wollen, ob sich schon irgendwelche Idioten auf Ihre Anzeigen beworben haben, müssen Sie die Bewerbungen einsehen. Sind noch keine eingetroffen, meldet Ihnen das eine Info-Tafel. Ansonsten erscheint ein Bewerbungs-Bogen, der logischerweise je nach Berufsart variiert.

Mit Hand links/rechts **(1) (2)** blättern sie vor- und zurück, Daumen hoch **(4)** stellt die Person ein, Daumen runter **(5)** bricht das Menü ab. Wenn Sie eine Bewerbung zerreißen und wegschmeißen wollen, klikken Sie auf Icon **(3)**.

Personal-Funktionen und Personalbogen

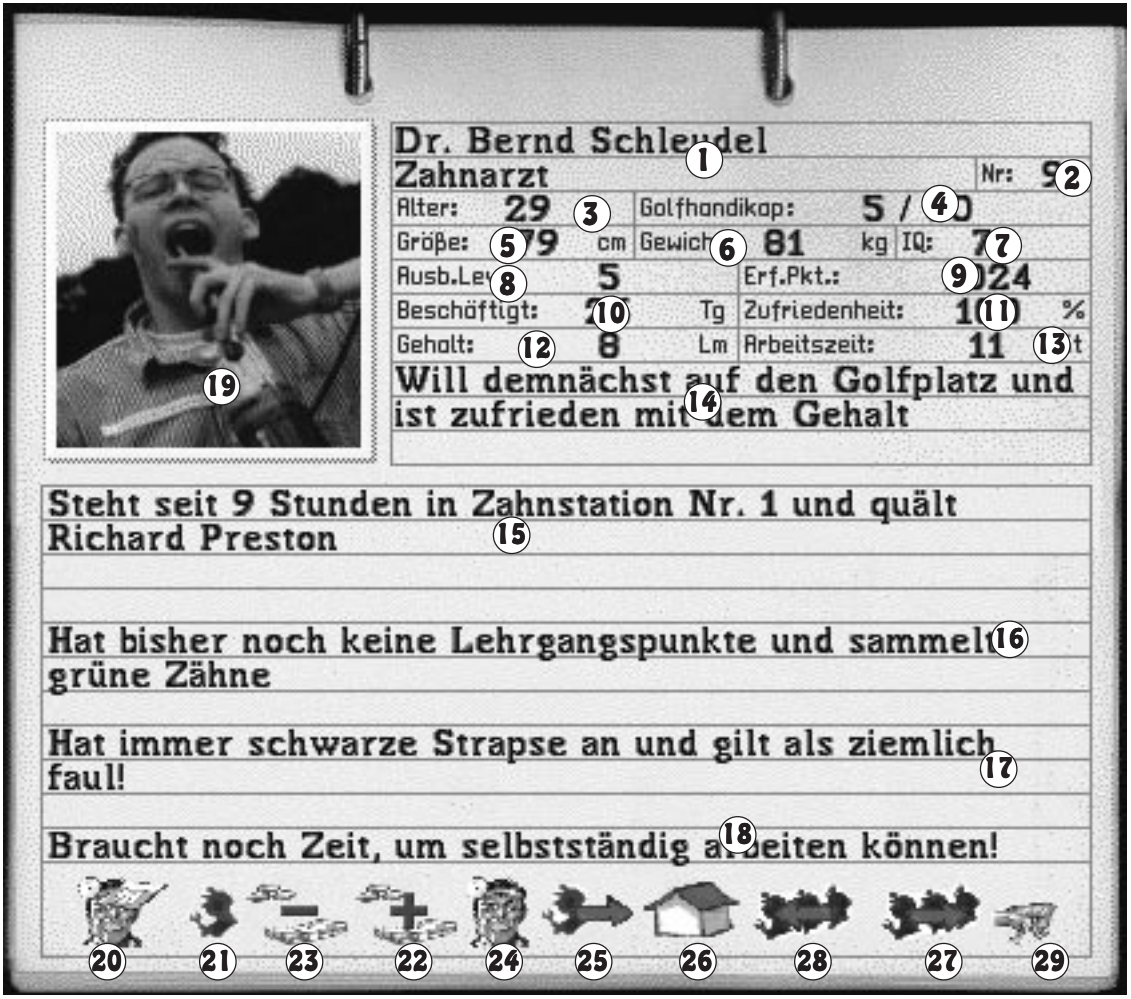
Ihnen stehen insgesamt 5 Personal-Untermenüs zur Verfügung:

- die gerade auf Station befindlichen Angestellten kontrollieren, nach Hause schicken, selbstständig arbeiten lassen oder von ihrer eingeteilten Arbeit befreien
- das freie Personal kontrollieren, nach Hause oder auf Lehrgänge schicken
- Personal auflisten, das sich gerade auf Lehrgängen oder im Knast befindet
- Personal auflisten, das gerade zu Hause oder in der Mittagspause ist
- Gehaltsänderungen oder Entlassungen **(nur zwischen 00:00 und 04:00 möglich)** vornehmen

Zunächst erscheint eine Übersichtstafel, auf der Sie die Berufssparte auswählen. Gehen Sie dort jedoch auf Daumen hoch, werden alle Berufe ausgewählt. Als nächstes sehen Sie den Personalbogen, auf dem Ihnen zahlreiche Informationen gegeben werden.

1 Name und Beruf
2 Personal-Nummer (fortlaufend numeriert)
3 Alter
4 Qualifikationen (Krankenschwester: Maße, Arzt: Golfhandikap, Fahrer: Risikofaktor, Koch: Hygienewerte, Lagerverwalter: Leberwerte) / Je besser die Qualifikationswerte, desto besser ist die Wirkung auf die Patienten und auf den Krankheitsverlauf.
5 Größe
6 Gewicht
7 Intelligenzquotient / Je intelligenter eine Person ist, desto besser sind deren Leistungen.
8 Ausbildungs-Level / Auch der Ausbildungs-Level hat Auswirkung auf die Leistung.
9 Erfahrungspunkte / Hat eine Person genug Erfahrungspunkte während ihrer Arbeit gesammelt, kann sie selbständig arbeiten.
10 beschäftigt seit ... Tagen
11 Zufriedenheit des Angestellten mit seiner Arbeit in Prozent / Je höher die Zufriedenheit, desto belastbarer ist der Angestellte. Unzufriedenheit kann durchaus dazu führen, daß die Person öfter mal zuhause bleibt und blau macht.
12 Tagesgehalt in Lümmeln
13 bisherige Tagesarbeitszeit in Stunden / Nach mehr als 20 Stunden werden die Leute sauer und gehen irgendwann nach Haus
14 ist die Person mit ihrem Gehalt zufrieden? / Wenn nicht, sinkt die Zufriedenheit.
15 derzeitige Tätigkeit
16 bisherige Lehrgangspunkte / Jede Teilnahme an einem Lehrgang erhöht die Lehrgangspunkte. Je mehr Lehrgangspunkte, desto eher kann die Person selbständig arbeiten.
17 Arbeitseifer / Extrem arbeitsscheue Personen sind logischerweise nur schwer zur Arbeit zu überreden.
18 kann die Person bereits selbstständig arbeiten? /
Sind genug Erfahrungs- und Lehrgangspunkte gesammelt, kann eine Person selbständig arbeiten. Sie müssen dann nur noch in Einzelfällen sagen, was gemacht werden soll. Die meisten lästigen Arbeiten werden dann ganz automatisch - eben selbständig - ausgeführt.
19 Tja, was könnte das sein? Vielleicht ein Bild des Mitarbeiters?

In der untersten Zeile des Personalbogens befinden sich mehrere Icons, mit denen Sie
20 die Person auf einen Lehrgang schicken können, sofern gerade ein passender angeboten wird
21 die Person entlassen, wenn sie zu aufmüpfig oder zu geldgierig wurde
22 Gehalt erhöhen / Sollte gemacht werden, wenn der Angestellte mit seinem Gehalt nicht zufrieden ist
23 Gehalt vermindern / Man muß den Leuten das Geld ja nicht in den Rachen schmeißen
24 zwischen selbständiger und unselbständiger Arbeit umschalten können, sofern die Person dazu in der Lage ist.
25 die Person von ihrer derzeitigen Arbeit befreien kön-



nen. Sie ist dann in der Liste „freies Personal“

26 den Angestellten nach Hause schicken / Niemand kann ewig arbeiten und benötigt auch mal eine Mütze voll Schlaf. Sollte daher nach einer entsprechend langen Arbeitszeit angewählt werden, vor allen Dingen dann, wenn in **(15)** vermerkt ist, daß die Person schon ziemlich müde ist

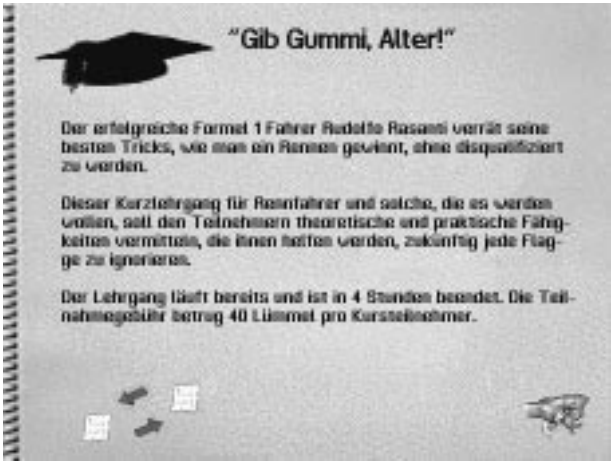
27/28 vor- und zurückblättern

29 Menü beenden

Je nach Personal-Untermenü erscheinen natürlich nur die entsprechenden Icons.

Damit Sie immer wissen, was Ihre Leute gerade machen, empfiehlt es sich, des öfteren die Personalübersichten aufzurufen und in Feld **(15)** nachzusehen. Wirklich jede erdenkliche

Tätigkeit wird hier angezeigt, und wenn es auch das Träumen von einem bevorstehenden Golfmatch ist. Oder schauen Sie doch auch ruhig mal nach, wie sich Ihre Leute die Zeit auf den Lehrgängen vertreiben...



Lehrgänge

Mit Icon (4) des Personalbüros können Sie sich anschauen, welche Lehrgänge gerade zur Fortbildung angeboten werden.

Sie erhalten dabei Informationen über die Art des Lehrganges, Kosten, Dauer und Beginn. Mit den beiden Icons können sie weiterblättern oder das Menü beenden.

Damit Ihr dummes Personal endlich mal in der Lage ist, selbständig zu arbeiten (das erspart Ihnen nämlich einiges an Arbeit), sollten Sie früh genug damit beginnen, Ihre Leutchen weiterzubilden. Neben hinreichend Erfahrungspunkten sind nämlich auch die Lehrgangspunkte ausschlaggebend. Wie Sie sich denken können, sind die Personen dann natürlich für einige Tage unterwegs und somit nicht in der Klinik verfügbar (dann nämlich unter „Personal weit weg“). Es ist daher nicht sonderlich empfehlenswert, alle Personen gleichzeitig auf Lehrgänge zu schicken.

Lehrgangs- und Ausbildungspunkte sind auch extrem wichtig für richtige Diagnosen, Behandlungsvorschläge und erfolgreiche Operationen.

09. Verwaltung

In der Verwaltung können Sie:

1 Geräte kaufen
2 Geräte verkaufen
3 Mobiliar kaufen
4 Mobiliar verkaufen
5 Werbeaktionen starten
6 Schläger losschicken
7 den Kostenschlüssel für Ihre Rechnungen verändern
8 Fahrzeuge kaufen
9 Fahrzeuge verkaufen
10 ins Chefbüro gehen

Geräte oder Mobiliar kaufen/verkaufen

Im täglichen Krankenhausbetrieb müssen häufig Geräte gekauft werden, zum Beispiel für Behandlungen oder wenn etwas kaputtgegangen ist.

Damit Sie sich nicht durch die gesamte Geräteliste blättern müssen, wählen Sie auf der Geräte-Übersichtstafel zunächst die gewünschte Funktion aus. Die Icons sind zwar eigentlich selbsterklärend, sicherheitshalber wird die Funktion aber noch zusätzlich als Text ausgegeben, wenn der Mauszeiger auf einem Symbol ist.

Die ersten Icons geben Obergebiete an, während die anderen spezielleren Funktionen zugeordnet sind. Mit „Daumen hoch“ wählen Sie die komplette Liste, „Daumen runter“ bricht ab, und das Anklicken eines Funktionsicons wählt die dazu passenden Geräte in der Liste aus.

Danach erscheint ein Blatt mit dem ersten Gerät, das zu Ihrer Auswahl paßt, sofern gerade eines angeboten wird. Mit den Pfeilen blättern Sie wie immer vor und zurück, Daumen hoch macht den Kauf perfekt, und Daumen runter bricht ab.

Eine genaue Beschreibung der angezeigten Gerätedaten finden Sie im Lagerkapitel.

Brauchen Sie unbedingt Kohle, weil auf Ihrem Konto mal wieder Ebbe herrscht? Dann müssen Sie wohl oder übel etwas verkaufen. Wichtig: bringen Sie die Geräte zuerst in das Lager! Wie das geht, ist im Lager-Hauptkapitel näher beschrieben. Klicken Sie dann das Geräte verkaufen-Icon an, und Sie sehen eine Übersicht der Geräte im Lager.

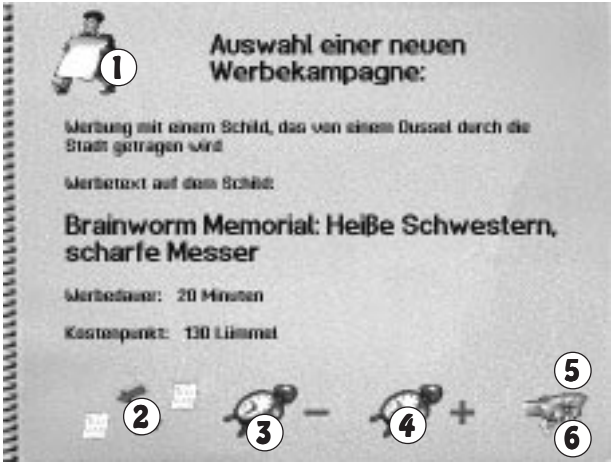
Mit den Pfeilen blättern Sie vor und zurück. Klicken Sie das gewünschte Gerät an, sodaß es durch einen farbigen Rahmen hervorgehoben wird und gehen Sie auf „Daumen hoch“. Daumen runter bricht wie immer die Aktion ab.

Das ausgewählte Gerät wird nun auf dem Gerätemarkt angeboten. Die Kohle, die sich aus der Geräteart und dessen Zustand errechnet, bekommen Sie erst (und das ist wichtig!), wenn sich ein Käufer gefunden hat.

Ganz ähnlich läuft das mit dem Mobiliarkauf und -verkauf ab. Die Übersichtstafel beinhaltet hier jedoch wesentlich weniger Funktionen.

Werbung

Sterben Ihnen die Patienten nur so weg und bringen Sie die wenigen Überlebenden mit saftigen Rechnungen an den Rand des Nervenzusammenbruchs? Dann wird es Zeit, den Ruf mit Werbung zu bessern. Schließlich glauben die dummen Kunden ja eh alles, was die Werbung ihnen verspricht.



Mit **(1)** stellen Sie die Art der Werbung ein. Zur Auswahl stehen:

- Werbung mit einem Schild, das von einem Dussel durch die Stadt getragen wird
- Werbung mit einem schmutzigen Banner, das von einem Flugzeug gezogen wird
- Werbung mit Flugblättern, die von einem rostigen Flugzeug abgeworfen werden

Der Werbeslogan, der mit **(2)** eingestellt werden kann, hat eine recht hohe Auswirkung auf den Erfolg der Kampagne („Die Geschichte der Menstruation ist eine Geschichte von Mißverständnissen“...). Über die Wekker-Icons **(3) (4)** wird die Dauer der Aktion eingestellt, Daumen hoch **(5)** startet wie immer die Aktion, Daumen runter **(6)** bricht das Menü ab.

Kleiner Tip am Rande: Achten Sie bei Ihren Werbekampagnen auf die Uhrzeit. Die aufwendigsten Aktionen werden sicherlich wenig Erfolg haben, wenn Sie mitten in der Nacht durchgeführt werden, während normale Leute schlafen oder irgendwelche Schweinereien machen.

Wenn Sie das Icon anklicken, während schon eine Werbeaktion läuft, werden Ihnen die Reaktionen der Leute mitgeteilt. Gleiches gilt für eine beendete Kampagne. Erfolg oder Mißerfolg wird natürlich auch in der Zeitung breitgetreten. Auch allerlei Pannen können passieren, aber lassen Sie sich einfach mal überraschen!

Schläger losschicken

Um Schläger loszuschicken, müssen Sie natürlich erst einmal welche eingestellt haben. Es erscheint dann der Personalbogen des ersten frei verfügbaren Schlägers. Wie schon im Personalbüro-Kapitel beschrieben, können Sie mit den Pfeil-Icons einen auswählen. Mit Daumen hoch wird der Raufbold losgeschickt.

Das Engagieren von Schlägern empfiehlt sich immer dann, wenn ihr Krankenhaus unter akutem Patientenmangel leidet oder Sie Ihren Mitspielern mal so richtig eins auswischen wollen.

Tagsüber lungern sie vor der Klinik herum. Wenn sich ein nichtsahnendes Opfer nähert, holen Sie zum Beispiel ihren Baseballschläger heraus und sorgen dafür, daß der vorher kerngesunde Mensch plötzlich ärztlicher Hilfe bedarf. Er wird dann gleich in Richtung Klinikaufnahme geschubst, und schon haben Sie einen neuen Kunden.

Nachts ziehen sie los und führen Anschläge auf das Personal Ihrer Konkurrenten aus. Sie schmeißen Fenster ein, werfen Stinkbomben, oder machen andere Streiche. Hat die Aktion Erfolg, wird der betroffene Angestellte am nächsten Tag nicht in die Klinik kommen und ihr Konkurrent muß für eine Vertretung sorgen. Das kann ***Ihren*** Angestellten natürlich auch durch Schläger anderer Mitbewerber passieren!

Bei derart kriminellen Handlungen kann der Schuß natürlich auch nach hinten losgehen. Findet sich ein mutiger Passant, der dem verletzten Opfer hilft und die Herren mit den grünen Mützen holt oder greift eine Nachtstreife sabotierende Schläger auf, landen diese auch mal im Knast (Personalbüro: „Personal weit weg“). Die verraten natürlich ihren Auftraggeber, was gleich wieder für Negativschlagzeilen in der Zeitung sorgt.
Je dümmer ein Schläger ist, desto größer ist das Risiko einer Verhaftung. Schicken Sie daher auch Ihre Schläger öfter mal auf einen Lehrgang!

Kostenschlüssel

Die Rechnungen, mit denen die Patienten geärgert werden, errechnen sich aus Art und Umfang der erbrachten Leistung sowie dem Materialverbrauch. Wie stark die einzelnen Faktoren dabei zu Buche schlagen, wird im Kostenschlüssel-Menü eingestellt. Alle Werte werden über die + und - Icons eingestellt. Der Rechnungs-Grundbetrag **(1)** ist ein Pauschalwert, der immer erhoben wird. Alle anderen Werte beziehen sich auf spezielle Dienstleistungen.

Arzt- **(2)** und Schwestereinheiten **(3)** geben an, wieviele Handgriffe dieser Personen einen Lümmel kosten. Je höher diese Zahlen eingestellt sind, desto niedriger ist nachher die Rechnung. Muß eine Krankenschwester zum Bleistift 10 Dinge für die Genesung eines Patienten tun, kostet das bei einem Wert von 5 nur zwei Lümmel, während der Preis bei einem Wert von 1 bei zehn Lümmeln liegt. Die Kosten errechnen sich aus Handgriffen geteilt durch eingestellten Wert.

Die nächsten Zahlen beziehen sich auf Kosten für Krankenzimmer **(4)**, OP-Saal **(5)** und Intensivstation **(6)**. Wenn sich ein Patient in einem dieser Räumen befindet, muß er also extra berappen. Wieviel, hängt von den eingestellten Werten ab. Auch hier gilt: je höher die eingestellte Zahl, desto niedriger sind die anfallenden Kosten. Für Räume, die Sie gar nicht besitzen, sind die Einstellungen unerheblich.

Die letzten beiden Werte geben die Kosten für verwendete Geräte **(7)** und verbrauchtes Material **(8)** an. Sie fallen natürlich nur ins Gewicht, wenn tatsächlich irgendwelche Geräte oder Materialien für die Genesung eingesetzt werden. Sollte es also zum Beispiel ein Irrenarzt hinbekommen, den Patienten durch bloßes Belabern wieder gesund zu bekommen, fallen hier keine Geräte- und Materialkosten an.
Damit Sie sich ein grobes Bild machen können, wie Ihre Preisgestaltung im Vergleich zu Ihren Konkurrenten ist, steht in Feld **(9)**, ob Ihre Forderungen recht bescheiden oder überzogen sind. Preisänderungen werden auch in der Zeitung bekanntgegeben. Sie sollten den Kostenschlüssel nicht allzu häufig wechseln, da derart chaotische Preisgestaltung natürlich in der Presse genüßlich verrissen wird.
Wie man sich wohl denken kann, wird das Menü über das Daumen-Icon verlassen.

10. Lager

Ein Lager inklusive Lagerverwalter müssen Sie sich auf jeden Fall zulegen. Hier werden Geräte und Mobiliar gelagert. In das Lager kommen Sie über die Karte. Die Funktionen:

1 **Lagerist einteilen**
2 **Geräte- und Mobiliarbestand**
3 **zur Karte**

Der Lagerist sorgt dafür, daß Geräte und Mobiliar von Raum zu Raum getragen werden können. Wenn Sie per Stellenanzeige einen Lageristen eingestellt haben, können Sie ihn über diese Funktion einteilen. Der erscheinende Personalbogen zeigt Ihnen alle Informationen über den gerade ausgewählten Mitarbeiter (näheres dazu im Personalbüro-Kapitel). Mit den Pfeil-Icons **(2) (3)** blättern Sie zwischen allen freien eingestellten Lagerarbeiter hin und her. Mit Daumen hoch **(4)** wird die Person eingeteilt, über Icon **(1)** wird die jeweilige Person von ihrer jetzigen Aufgabe entbunden und ist wieder frei verfügbar.

Es erspart Ihnen sehr viel Zeit und Mühe, wenn der Lagerverwalter selbständig arbeiten kann. Dies ist der Fall, wenn er über genug Erfahrungs- und Lehrgangspunkte verfügt - das wird unten auf dem Personalbogen angezeigt. Das Aktivieren der selbständigen Arbeit erfolgt über das Personalbüro.

Geräte- und Mobiliarbestand

Mit dieser Funktion können sie sehen, welche Geräte und Möbel gerade im Lager stehen und so vor sich hinstauben.

Sollten nicht alle Gegenstände auf die Seite passen, können Sie mit den Pfeilicons **(3) (4)** herumblättern. Mit **(1)** schalten Sie zwischen Geräten und Mobiliar um. Durch Anklicken eines Gegenstandes wird dieser aktiviert, sichtbar durch einen farbigen Rahmen.

Achtung! Das Geräte/Mobiliar-Icon befindet sich in jedem Raum Ihres Krankenhauses in Form einer Kiste mit einem Teddybären drin. Damit können Sie Gegenstände aus dem Lager holen oder dort hinbringen lassen. Mit dem Richtungs-Icon **(2)** können Sie auswählen, ob der Artikel aus dem Lager oder vom Lager geholt werden soll. Daumen hoch **(5)** führt den Transport durch, Daumen runter **(6)** bricht die Aktion ab.

Möchten Sie beispielsweise einen Gegenstand von der Klinikaufnahme in die Zahnstation bringen, gehen Sie erst in das Geräte/Mobiliarmenü der Klinikaufnahme und transportieren den Artikel in das Lager. Dann gehen sie in das Geräte/Mobiliarmenü der Zahnstation und lassen ihn aus dem Lager holen. Klingt vielleicht kompliziert, ist aber wirklich einfach.

Diese Transportfunktionen sind jedoch in diesem Menü logischerweise nicht aktiviert, da ein Transport vom Lager ins Lager wenig sinnvoll wäre.

Mit dem Info-Icon **(7)** erscheinen nähere Informationen zu dem ausgewählten Gerät oder Möbelstück:
In der ersten Zeile sind Name, Icon und der Zustand in Prozent aufgeführt. Bei einem Zustand von 0 ist der Gegenstand hinüber und wird weggeworfen. Darunter sind der Verwendungszweck und (nur bei Geräten) eine spezielle Nutzbarkeit aufgeführt. So sehen Sie gleich, wofür das Teil gebraucht werden kann.

Als nächstes sehen Sie, welche Wirkung das Gerät auf Ihre Kunden hat, darunter den effektiven Nutzen. Warum diese Aufteilung? Beispiel: ein laut piepsendes Gerät in der Intensivstation, das aber eigentlich völlig unnütz ist, beruhigt den Patienten natürlich, weil er denkt, daß es sich um einen hochmodernen Apparat handelt. Die Wirkung auf den Kunden ist demnach hoch. In Wirklichkeit hat das Gerät aber absolut keinen Sinn, hat also keinen direkten Einfluß auf die Genesung. Der effektive Nutzen ist demnach gleich Null. Trotzdem könnte der Patient eher gesund werden, da er ja zumindest denkt, daß es ein toller Apparat ist (die Psyche spielt ja auch immer eine Rolle).

Zuletzt ist der derzeitige Wert des Gegenstandes in Lümmeln aufgeführt.

11. Aufnahme und Patientenbogen

Die Klinikaufnahme, die Sie über die Karte erreichen, ist der Ort, wo neue Patienten ankommen. Sie wird unbedingt benötigt.

1 Schwester einteilen
2 Schwestern-Strip
3 Neuaufnahmen
4 Arbeitshilfe
(entspricht der allgemeinen Hilfe-Funktion)
5 Zimmer zuweisen
6 Zimmerbelegung
7 Patienten-Daten
8 Geräte/Mobiliartransport
9 zur Karte

Schwester einteilen

Hier arbeitet eine Krankenschwester, die für jeden Patienten eine Karteikarte anlegt und ihn entweder in das Wartezimmer bringt oder hochkantig rausschmeißt. Stationäre Patienten werden außerdem in Krankenzimmer eingewiesen. Mit den Pfeiltasten des Personalbogens wählen Sie eine Schwester aus, die mit Daumen hoch eingeteilt wird. Das linke Icon befreit die Schwester von ihrer Arbeit, sie ist dann wieder frei verfügbar. Kann die eingeteilte Schwester selbstständig arbeiten, führt sie die Aufnahme und die Einweisung ins Warte- oder Krankenzimmer automatisch durch.

Die Aufnahme-Schwester benötigt übrigens für Ihre Arbeit Zettel sowie einen Stift, damit sie die Karteikarten anlegen kann. Diese Geräte können Sie in der Verwaltung kaufen und über die Transport-Kiste herholen lassen. Außerdem sollten ein Tisch und ein Stuhl da sein. Nähere Infos zum Personalbogen im Kapitel „Personalbüro“.

Schwestern-Strip

Wenn eine Schwester eingeteilt ist, können Sie sie auch strippen lassen („Zieh Dich aus, Du alte Hippe!“), was die wartenden Patienten sicherlich freuen wird. Hierfür klicken Sie unterhalb des Kopfes, also auf ihre beiden prallen ... Hände. Und was *Sie* sicherlich freuen wird: eine Schwestern-Strip-Funktion werden Sie noch in einigen anderen Räumen finden (was sind die Programmierer doch für Machos...).

Neuaufnahmen/Patientenbogen/Patientendaten

Wenn ein neuer Patient wartet, erscheint nun dessen Patientenbogen. Ein kleiner aber äußerst nützlicher Tip: wenn ein Patient da ist, bekommt der Sensenmann an der Wand rote Augen, außerdem ist der Patient auf der Bank (etwas makaber) animiert, sofern die Spielanimationen angeschaltet sind.

Der Patientenbogen erscheint während des Spiels immer dann, wenn eine Aktion mit einem Patienten durchgeführt wird (ach so!). Die Icons in der unteren Zeile variieren dabei je nach Menü. In diesem Fall können Sie den Patienten in ein Wartezimmer einweisen lassen **(1)**, ihn rausschmeißen **(2)** oder den Patientenbogen verlassen **(3)**. Damit Sie nichts falsch machen, wird die Icon-Funktion ganz unten nochmal als Text ausgegeben.
Neben dem Portraitbild des Patienten sehen Sie die Krankheitskurve **(4)**. So können Sie immer sehen, ob Ihre Behandlung

anschlägt oder ob der Mensch noch kranker wird, als er ohnehin schon ist.

Darunter sind Name und Beruf **(5)** aufgeführt, daneben **(6)** sehen Sie, ob es sich um einen Privat- (den kann man schön schröpfen) oder Kassenpatienten (Patient zweiter Klasse) handelt. Allgemeine Daten wie Alter, Maße, Größe, Gewicht und Intelligenzquotient sind als nächstes aufgelistet **(7)**. Den blöden Spruch im Feld **(8)** können Sie ignorieren. Was der Patient gerade macht und was seine Beschwerden sind, sehen Sie in **(9)**. Wenn Sie auf das Eselsohr ganz unten rechts **(10)** klicken, erscheint die zweite Seite der Akte.

In **(1)** und **(2)** sind Name und die Nummer des Krankenzimmers, in dem sich der Kunde befindet, aufgeführt. Letzteres ist in diesem Fall logischerweise durchgestrichen. Als nächstes **(3)** sehen Sie die Beschwerden bzw. Behandlungswünsche der Person. Darunter befindet sich die Diagnose, die der Arzt gestellt hat, wenn eine erste Untersuchung stattfand **(4)**. Bisher ist hier natürlich nichts aufgeführt.

Die aktuelle Behandlung oder Behandlungsvorschlag des Arztes finden sie in **(5)**, was erst wichtig wird, wenn Sie Behandlungen durchführen. Um den Behandlungsverlauf immer schön mitverfolgen zu können, wird die aktuelle Phase in Feld **(6)** angezeigt. Ist das Opfer gestorben, steht darunter **(7)** der Obduktionsbericht des Pathologen.

Als nächstes folgt das aktuelle Wohlbefinden des Kunden **(8)** in Prozent sowie dessen Meinung zur Klinik **(9)**. Klicken Sie wieder auf das Eselsohr **(10)**, können Sie die letzte Seite der Patientenakte einsehen.

Ganz oben stehen wie schon auf der 2. Seite Name **(1)** und Krankenzimmer **(2)** des Patienten. In **(3)** sind die letzten Wehwechen der Person aufgeführt, wobei auch die Krankheiten berücksichtigt werden, die in anderen Kliniken behandelt wurden.

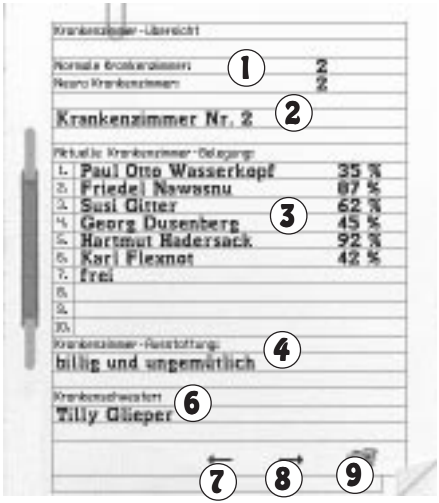
Der nächste Bereich ist sicherlich Ihr Lieblingsfeld: die Kostenabrechnung **(4)**. Hier sehen Sie, wieviel Kohle bereits durch die Behandlung angefallen ist (Gesamtsumme in Lümmel). Alle Einzelposten sind getrennt aufgeführt, sowohl Einheiten für Räume also auch für Material und Geräte sowie für das Personal. Wieviele dieser Einheiten man für einen Lümmel bekommt, stellt man im Kostenschlüssel im Verwaltungs-Menü ein. Bisher steht hier natürlich noch nichts, da die Behandlung ja noch nicht begonnen hat.

Besonders lustige Reaktionen des Kunden auf die Rechnung werden Sie in Feld **(5)** sehen, wenn Sie eine übergeben haben. Über das Eselsohr **(6)** kommen Sie wieder zurück auf Seite 1. Ein Klick auf das Bank-Icon schickt den Patienten in das Wartezimmer.

Wenn Sie einen groben Überblick über alle Patienten, die sich derzeit in Ihrer Klinik befinden, haben möchten, können Sie mit Patientendaten alle Akten durchsehen. Mit dem Eselsohr gehen Sie zum nächsten Patienten, Daumen hoch beendet die Übersicht.

Zimmer zuweisen/Zimmerbelegung

Hat sich einer Ihrer Ärzte für eine stationäre Behandlung eines Patienten entschieden, kommt das Opfer zunächst wieder in die Aufnahme, um ein Zimmer zugewiesen zu bekommen. Es erscheint dann die Krankenzimmer-Akte:



Ganz oben sehen Sie, wieviele Krankenzimmer und Neurologie-Krankenzimmer **(1)** Sie besitzen, darunter ist das aktuelle Zimmer aufgeführt **(2)**. In Feld **(3)** befindet sich eine Liste aller Personen, die sich dort befinden, sowie deren Wohlbefinden. Als nächstes folgt eine Bewertung der Ausstattung **(4)** an Geräten und Mobiliar sowie der Name der betreuenden Krankenschwester **(6)**. Mit den Pfeil-Icons **(7) (8)** blättern Sie zwischen den Zimmern umher, Daumen hoch **(9)** weist das aktuelle Zimmer zu.

Bei der Zimmerbelegung läuft alles genauso ab, nur wird hier mit Daumen hoch das Menü beendet.

Geräte/Mobiliartransport

Wie in allen Räumen Ihres Krankenhauses können Sie Gegenstände aus dem Lager holen oder dorthin bringen lassen. Wie das funktioniert, lesen Sie im Lager-Kapitel, da die Vorgehensweise in jedem Raum gleich ist.

An Geräten benötigen Sie in der Aufnahme Zettel und einen Stift für das Anlegen der Patientenkarten. An Mobiliar braucht man einen Schreibtisch und einen Stuhl. Damit die Kunden nicht gleich einen Schreck bekommen, empfiehlt es sich, die Räumlichkeiten noch etwas zu dekorieren, zum Beispiel mit Postern oder anderen schönen Dingen.

12. Wartezimmer

Alle in der Aufnahme eingetroffenen Patienten werden zunächst in das Wartezimmer geschleppt und warten dort auf ihre Behandlung. Daher gibt's in diesem Raum recht wenig zu tun:

1 Schwester einteilen
2 Schwestern-Strip
3 Geräte/Mobiliartransport
4 Wartezimmer-Nummer wählen
5 zur Karte
6 Köpfe der Patienten:
Patientendaten abrufen (siehe Kapitel „Aufnahme")

Schwester einteilen

Im Wartezimmer muß nicht unbedingt eine Krankenschwester eingeteilt werden, aber die Kundschaft wartet bestimmt lieber und ausdauernder, wenn der Aufenthalt mit einem süßen Mädel versüßt wird. Im Personalbogen können Sie mit den Pfeilicons eine Schwester aussuchen und mit Daumen hoch einteilen, das Icon links befreit die eingeteilte Schwester von ihrer Arbeit. Weiteres siehe Kapitel „Personalbüro“.

Schwestern-Strip

Sollen die wartenden Patienten die ganze Zeit die „eingepackte“ Schwester sehnsüchtig angeiern? Gönnen Sie ihnen doch die kleine Freude und lassen Sie das Girl immer hübsch strippen. Die Leute werden es Ihnen danken.

Geräte/Mobiliartransport

Wie Sie Geräte und Mobiliar von und zum Wartezimmer transportieren lassen können, lesen Sie im Lager-Kapitel. Geräte werden hier nicht benötigt (nein, auch keine Vibratoren für eine „Verfeinerung“ des Schwestern-Strips - so weit wollten wir dann ja doch nicht gehen), aber je mehr Stühle hier sind, desto mehr Kunden können warten, maximal jedoch 10. Außerdem empfiehlt sich eine schöne Dekoration, immerhin müssen die Leute im allgemeinen recht lange warten.

Allgemeines

Wenn Sie mehrere Wartezimmer besitzen, können Sie mit **(4)** die gewünschte Nummer auswählen. Maximal sind bis zu 10 Wartezimmer möglich, aber glauben Sie uns, so viele werden Sie nie brauchen.

Wenn Sie den Kopf eines Patienten anklicken, erscheint der im Aufnahme-Kapitel näher beschriebene Patientenbogen. Sie können hier zum Bleistift nachsehen, wie lange der Mensch schon herumsitzt.

13. Behandlungszimmer

Für die Behandlung allgemeiner Krankheiten benötigt man ein Behandlungszimmer. Auch stationäre Patienten (Krankenzimmer) werden zuerst hier untersucht.

1 Patienten aufrufen
2 Arzt einteilen
3 Schwester einteilen
4 Patientendaten
5 Geräte/Mobiliartransport
6 Behandlungszimmer-Nummer wählen
7 zur Karte

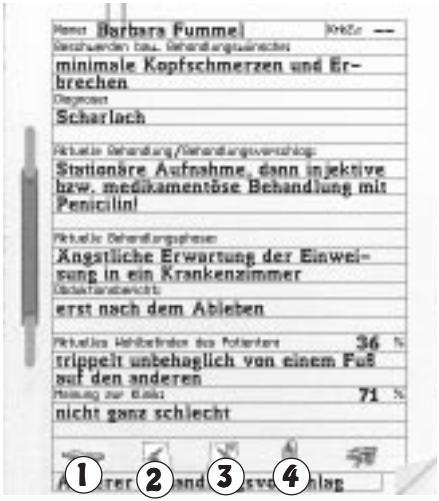
Patienten aufrufen/Patientendaten

Wenn Sie einen Patienten aus dem Wartezimmer in das Behandlungszimmer holen möchten, klicken Sie auf den rechten Kasten mit der roten Taste. Sogleich erscheint die Person rechts im Bild.

Tip: Rufen Sie Patienten nur dann auf, wenn Sie von der Hilfe-Funktion dazu aufgefordert werden. Wenn sich im Wartezimmer zum Beispiel ein Patient mit Zahnschmerzen befindet, können Sie ihn zwar in das Behandlungszimmer rufen, aber der Arzt wird sicherlich feststellen, daß er in die Zahnstation soll. So etwas verärgert die Kunden nur. Solche Pannen können Ihnen nie passieren, wenn Sie derartige Dinge über die Hilfe machen.

Wenn Sie das Röntgenbild oder den Kopf des Patienten anklicken, erscheint der Patientenbogen, der im Kapitel „Aufnahme“ genau beschrieben ist. Allerdings erscheinen jetzt mehrere neue Icons, die für Behandlungen zuständig sind.

Zu allererst wird der Patient untersucht, was natürlich seine Zeit dauert. Das wird natürlich auf dem Patientenbogen genau vermerkt. Nach der Untersuchung stellt der Arzt die Diagnose und macht einen Behandlungsvorschlag. Ob diese richtig oder falsch sind, hängt von der Ausbildung, den Lehrgangspunkten und dem IQ des Arztes und der Schwester ab. Auch viele schöne Geräte sind hierbei recht nützlich. Mit dem Icon „Anderer Behandlungsvorschlag“ **(2)** überdenkt der Arzt seinen Vorschlag und macht einen neuen. Das können sie so oft wiederholen, bis der Ihrer Meinung nach richtige Behandlungsvorschlag erscheint.



Mit „Behandlungsvorschlag OK“ **(3)** wird die Behandlung gestartet. Die aktuelle Behandlungsphase können Sie jederzeit mitverfolgen. Möchten Sie den Kunden aus irgendeinem Grund rausschmeißen, klicken Sie auf „Behandlung abbrechen“ **(4)**. Daumen hoch bricht das Menü wie immer ab.

Nach Beendigung der Behandlung können Sie endlich die Rechnung **(1)** übergeben (he-

chel, hechel). Wie der Kunde darauf reagiert, sehen Sie auf Seite 3 des Patientenbogens, außerdem wird noch ein Kommentar per Meldungstafel ausgegeben.

Schauen Sie sich ruhig einmal die einzelnen Behandlungsphasen für die vielen Krankheiten an, es lohnt sich bestimmt!

Arzt/Schwester einteilen

In diesem Raum benötigen Sie einen allgemeinen Arzt sowie eine Krankenschwester, die Sie durch Anklicken der Köpfe einteilen. Mit den Pfeilen im Personalbogen wählen Sie eine Person aus, Daumen hoch teilt sie ein. Das Icon ganz links befreit die Person vom gerade eingeteilten Job.

Geräte/Mobiliartransport

Wie der Geräte- und Mobiliartransport funktioniert, können Sie im Kapitel „Lager“ genau nachlesen. An Möbeln brauchen Sie zwei Stühle sowie einen Tisch. Die benötigten Geräte hängen ganz von den Behandlungen ab. Wenn etwas fehlt, wird Ihnen das aber (welch ein Service!) immer über die Hilfe-Funktion gemeldet. Ein paar Dekorationsgegenstände können auch nicht schaden.

Allgemeines

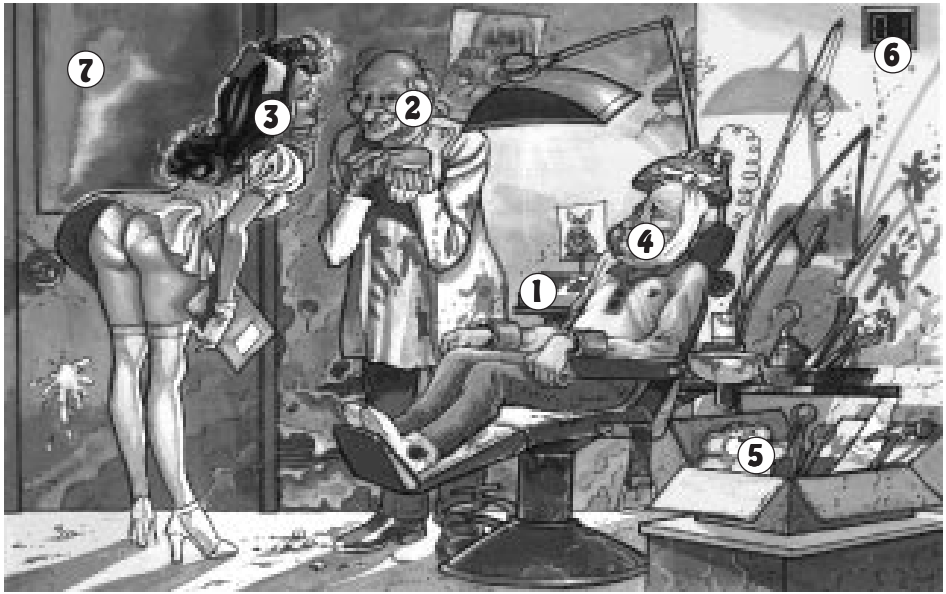
Wenn Sie mehrere Behandlungszimmer besitzen, können Sie ein bestimmtes auswählen. Maximal sind 10 Behandlungszimmer möglich.

Nein, hier strippt die Krankenschwester nicht! Aber die Animation dürfte ja wohl auch lüstern genug sein (unbedingt Spielanimationen einschalten).

14. Zahnstation

Möchten Sie viel Geld mit teuren Zahnbehandlungen machen? Dann benötigen Sie eine Zahnstation.

1 Patienten aufrufen
2 Arzt einteilen
3 Schwester einteilen
4 Patientendaten
5 Geräte/Mobiliartransport
6 Zahnstation-Nummer wählen
7 zur Karte



Die Funktionen in diesem Raum sind mit denen des Behandlungszimmers identisch. Da wir die Anleitung nicht unnötig aufblähen wollen (schließlich müssen ja die vielen Disketten noch in die Verpackung passen), lesen Sie bitte im Behandlungszimmer-Kapitel weiter.

Und es ist doch nicht alles gleich...

Selbstredend brauchen Sie in der Zahnstation keinen allgemeinen Arzt, sondern einen Zahnarzt. Das hätten Sie sich aber denken können.

An Mobiliar wird hier nur ein Stuhl benötigt. Die Geräte sind von den jeweiligen Zahnbehandlungen abhängig.

Wenn Sie den knackigen Hintern der Schwester in voller Pracht bewundern möchten, lassen Sie das Mädel strippen, indem Sie auf ihn klicken. Der Patient wird es Ihnen danken!

Zahnbehandlungen können eher fehlschlagen als andere Behandlungsarten! Achten Sie daher unbedingt auf fähige Mitarbeiter, sonst wird die Zeitung des öfteren Negativschlagzeilen über verhunzte Behandlungen veröffentlichen. Und man muß die Kunden ja nicht unbedingt vergraulen.

15. Neurologie

Auch mit Leuten, die einen gehörigen Sprung in der Schüssel haben, läßt sich wunderbar Geld verdienen. Dafür braucht man nur eine Neurologie.

1 Patienten aufrufen
2 Arzt einteilen
3 Schwester einteilen
4 Patientendaten
5 Geräte/Mobiliartransport
6 Neurologie-Nummer wählen
7 zur Karte

In der Neurologie verhält es sich mit den Menüs ähnlich wie im Behandlungszimmer. Also gleich ein paar Seiten zurückblättern...

...außer

Statt einem allgemeinen Arzt brauchen Sie einen Neurologen (auch „Irrenarzt“ genannt).

An Krimskrams benötigt man einen Tisch, einen Schlafplatz (Sie wissen schon, die berühmte grüne Liege) und einen Stuhl. Auch hier sind die Geräte von den Behandlungen abhängig.

Wenn wir hier einen Schwestern-Strip eingebaut hätten, wäre das Spiel wahrscheinlich auf dem Index gelandet. Denken Sie sich das Höschen einfach weg und lassen Sie Ihre Fantasie spielen (he, he).

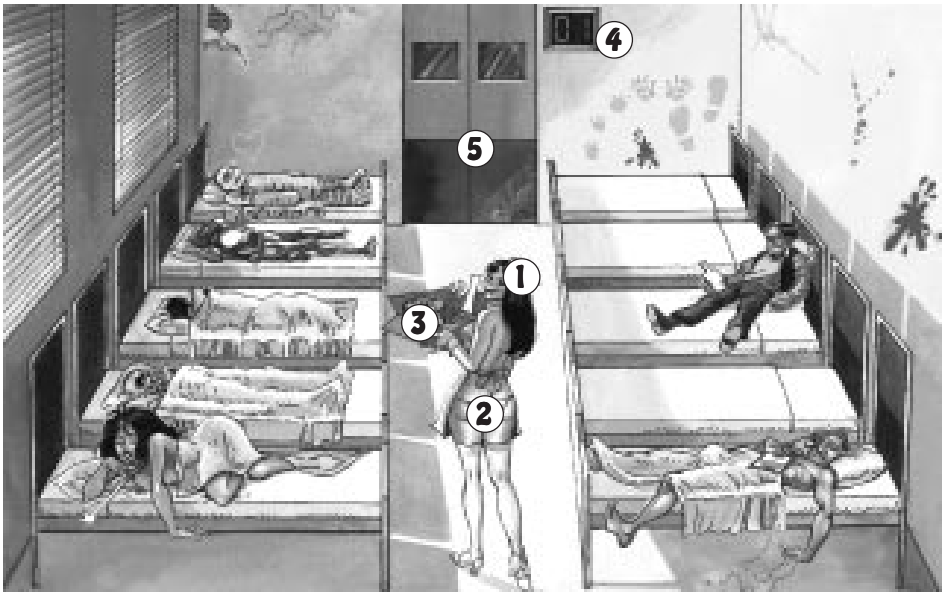
Von der Neurologie aus werden auch Einweisungen in Neurologie-Krankenzimmer vorgenommen.

Und noch etwas: verpassen Sie auf keinen Fall die Behandlungsphasen, also immer fleißig die Patientenbögen durchschauen!

16. Krankenzimmer/Krankenzimmer Neurologie

So richtig abzocken können Sie Ihre hilflosen Opfer mit Krankenzimmern. Stationäre Behandlungen sind halt immer recht teuer (hechel...).

1 Schwester einteilen
2 Schwestern-Strip
3 Geräte/Mobiliartransport
4 Krankenzimmer-Nummer wählen
5 zur Karte
Köpfe der Patienten: Patienten-Daten (siehe Kapitel „Aufnahme“)



Schwester einteilen /Schwestern-Strip

Eines gleich vorweg: lassen Sie Ihre schwerkranken Patienten nie allein! Auch Nachts muß **IMMER** eine Schwester herumlaufen, um sich um die Wehwechen zu kümmern. Die Leute sterben Ihnen sonst weg wie die Fliegen.

Das Einteilen der Schwester erfolgt wie immer per Personalbogen, Pfeil-Icons und Daumen hoch. Das linke Icon ist (immer noch) dafür zuständig, die Schwester von ihrer Arbeit zu befreien, was Sie jedoch keinesfalls tun sollten, sofern sich Patienten dort befinden. Auch für die Krankenzimmer gilt: Sex kann Wunder bewirken. Regelmäßige Striptease-Einlagen machen Ihre Kranken nicht nur glücklich, sondern auch schneller wieder gesund.

Allgemeines

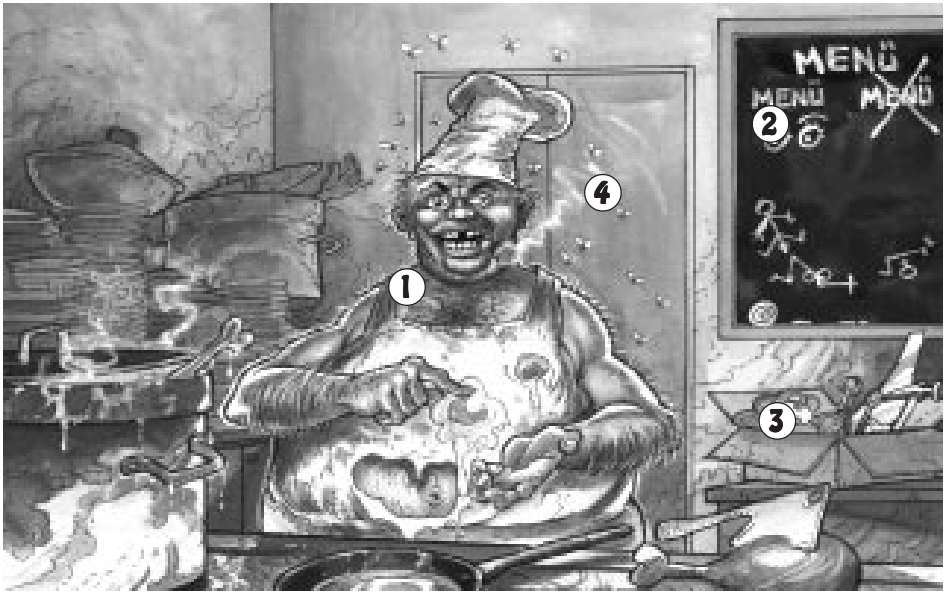
Maximal sind 10 Krankenzimmer sowie 10 Neurologie-Krankenzimmer möglich. Je mehr Betten sich dort befinden, desto mehr Leute können untergebracht werden. Die Maximalbelegung ist von der Größe des Krankenzimmers abhängig.

Neben den üblichen Behandlungsgeräten haben Ihre Patienten eine besonders unangenehme Eigenschaft: sie werden mit der Zeit hungrig! Futterli können Sie über das Geräte kaufen-Menü in der Verwaltung vornehmen (ja ja, die Bezeichnung „Gerät“ paßt nicht unbedingt zu Essen, aber dafür extra ein Menü machen?), oder Sie schaffen sich eine Küche an, dann können Sie die Versorgung selbst übernehmen - das ist auch wesentlich billiger.

Bedenken Sie, daß für den Essenstransport ein Lagerverwalter benötigt wird. Entweder packen Sie Ihre Krankenzimmer zu Dienstschluß bis oben hin mit Essen voll, oder Sie brauchen einen zweiten Lagerheini für die Nacht.
Wenn Sie die Köpfe der Patienten anklicken, erhalten Sie per Patientenbogen die allgemeinen Infos, die im Kapitel „Aufnahme“ genauer beschrieben sind. Über das Icon „Behandlung beginnen/abbrechen“ können Sie die Behandlung starten oder beenden.
Besonders kranke Gestalten könnten Ihnen vielleicht so einfach wegsterben, daher empfiehlt sich später die Anschaffung einer Intensivstation, wenn Sie es sich leisten können. Dahin können die Leute transportiert werden, wenn es ihnen besonders schlecht geht. Das senkt die Sterblichkeitsrate Ihrer Klinik enorm.
Wenn ein Patient wieder gesund ist, wird Ihnen das wie immer über die Hilfe-Funktion gemeldet. Dann können Sie endlich die Rechnung übergeben und das dicke Geld einsacken.

17. Küche

Wenn Sie das Geld für die (teuren) Essenseinkäufe sparen möchten, benötigen Sie eine Küche samt Koch.



1 Koch einteilen
2 Menü auswählen
3 Geräte/Mobiliartransport
4 zur Karte

Koch einteilen

Ohne Koch läuft hier natürlich herzlich wenig. Wie immer führen Sie die Einteilung über die Pfeiltasten und Daumen hoch des Personalbogens durch. Wenn Sie jetzt immer noch nicht wissen, wofür das linke Icon ist, engagieren Sie bitte einen Telefondesinfizierer.

Menü auswählen

Mußten Sie schon mal einen unfreiwilligen Urlaub im Krankenhaus machen? Dann werden Sie den Fraß kennen, der einem dort vorgesetzt wird. In BIING! können Sie sowohl absolut ungenießbaren Müll als auch Luxus-Menüs anbieten.

Ob gekocht wird oder der Koch Däumchen drehen soll, wird mit Icon **(1)** eingestellt. Mit **(2)** und **(3)** stellen Sie den Wert des Essens ein, der oben auf der Tafel angezeigt wird. Je höher der Wert, desto tollere Dinge kann der Koch zaubern. Über **(4)** wählen Sie schließlich, was der Mensch denn nun letztendlich zubereiten soll. Daumen hoch beendet die Einstellungen.

Was der Koch fabrizieren kann, hängt entscheidend von dessen Ausbildung und den Lehrgangspunkten ab. Wassersuppe oder Speckkartoffeln werden Ihren Patienten wohl nicht allzusehr munden...

Allgemeines

An Mobiliar benötigen Sie einen Tisch und einen Stuhl, die Geräte sind von den Gerichten abhängig.

18. Club- und Golfraum

Hassen Sie es, daß Ihre Mitarbeiter immer schön in die Mittagspause gehen und sich währenddessen riesige Patientenschlangen bilden? Mit einem Clubraum gehen Ihre Leute in Ihrem Krankenhaus essen. Das spart Zeit!

1/2 Schwestern einteilen
3 Geräte/Mobiliartransport
4 zur Karte

Allgemeines

In diesem Raum brauchen Sie nicht eine, nein, zwei Schwestern. Schließlich soll ja nicht nur hinter, sondern auch *vor* der Theke bedient werden (nein, nicht das, was Sie jetzt denken...). Sie werden wie üblich über die Pfeilicons, Daumen hoch und das ominöse linke Icon eingeteilt.

An Geräten und Mobiliar wird hier zwar nichts weiteres benötigt, aber ein paar Dekorationsstücke können ja bekanntlich nie schaden. Achtung: Stimmt die Summe aus Schwestern-Oberweite und Dekoration nicht, wird sich kaum jemand finden, der hier seine Mittagspause verbringt.

Leider müssen die versnobten Ärzte laufend Golf spielen, was zur Folge hat, daß Sie öfter mal ihrer Leidenschaft fröhnen, anstatt zur Arbeit zu erscheinen. Hier kann ein Golfraum Abhilfe schaffen - dann können die Ärzte das nämlich direkt in der Klinik machen, und sie stehen danach wieder zur Verfügung.

1 Lagebericht Golfraum
2 Schwester einteilen
3 Geräte/Mobiliartransport
4 zur Karte

Allgemeines

Ja, auch hier muß eine Schwester eingeteilt werden. Wenn Sie noch immer nicht wissen, wie das geht, blättern Sie ein paar Seiten zurück.

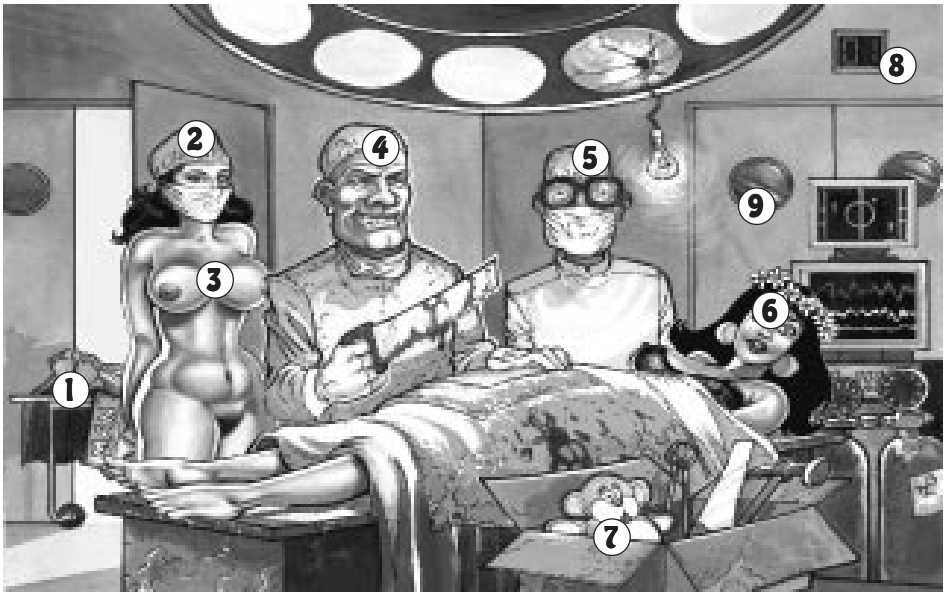
Der Lagebericht teilt Ihnen mit, welche Ärzte sich gerade im Golfraum befinden und das perfekte Einlochen üben (ist dieser Satz etwa zweideutig?). An Gegenständen werden Golfschläger, Golfbälle sowie ein Kunstrasenimitat benötigt. Je größer die Oberweite der Schwester ist, desto eher beenden die Ärzte zufrieden ihr Golfspiel.

Leider strippt die Schwester hier nicht, aber schließlich hat sie ja eh kaum etwas an.

19. Operationen

Noch mehr Kohle können Sie machen, wenn Sie einen Operationssaal, kurz OP, haben. Neben normalen Operationen gibt es da Schönheitsoperationen, Organtransplantationen und andere Schnippeleien.

1 Patienten reinholen
2 Schwester einteilen
3 Schwestern-Strip
4 Arzt (Chirurg) einteilen
5 Assistenzarzt einteilen
6 Patientendaten
7 Geräte/Mobiliartransport
8 OP-Nummer wählen
9 zur Karte



Patienten reinholen

Sofern sich in Ihren Krankenzimmern ein Patient befindet, der operiert werden muß, können Sie ihn hiermit reinholen. Er landet sogleich auf dem OP-Tisch und wartet auf den Beginn der Torturen.

Schwester/Chirurg/Assistenzarzt einteilen

Im OP brauchen Sie neben einer Krankenschwester einen Chirurgen sowie einen Assistenzarzt. Wie ging doch gleich die Einteilung? Wissen Sie das immer noch nicht? Gehen Sie direkt in eine psychiatrische Klinik. Gehen Sie NICHT über LOS, ziehen Sie NICHT 4000 Mark ein!

Patientendaten

Wenn Sie den Kopf des Patienten anklicken, erscheint der bereits bekannte Patientenbogen, der im Aufnahme-Kapitel genauer beschrieben wird. Jedoch gibt es hier zwei neue Icons, die für die Operationen zuständig sind.

Mit **(1)** wird der Patient wieder zurück ins Krankenzimmer befördert, die Kettensäge **(2)** startet die Operation. Daumen hoch beendet wie immer das Menü.

Allgemeines

Maximal sind 6 OPs möglich, die über das Nummer-Icon ausgewählt werden können. An Mobiliar brauchen Sie einen Schlafplatz, die Geräte hängen von den gewünschten Operationen ab.
Und endlich mal wieder ein Raum, in dem das Mädel hemmungslos strippt.

Für Operationen ist es günstig, wenn man über Blutkonserven verfügt. Hierfür und für das Transplantieren von Organen benötigt man eine Blut- und Organbank. Blutspenden werden im Behandlungszimmer entgegengenommen.

20. Folterkammer

Besonders hartnäckige Neurologie-Patienten sind offenbar nur dadurch wieder normalzubekommen, daß man sie fesselt und quält (nein, auspeitschen schreiben wir hier besser nicht, die Bundesprüfstelle liest ja immerhin mit).

1 Patienten aufrufen
2 Schwester einteilen
3 Arzt (Neurologe) einteilen
4 Geräte/Mobiliartransport
5 Folterkammer-Nummer wählen
6 zur Karte

Patienten aufrufen

Es müßte wohl besser heißen: Patienten krallen und herschleifen. Denn hier haben die Leute nichts mehr zu lachen. Wenn sich in einem Neurologie-Krankenzimmer ein Folterkammer-Patient befindet, wird er also „höflich hereingebeten“.

Schwester/Arzt einteilen

Der Vollständigkeit halber schreibe ich hier nochmal, daß das Personal (Schwester und Neurologe) über den Personalbogen eingeteilt wird (ich KANN ES NICHT MEHR HÖREN!). Näheres im Kapitel „Personalbüro“.

Patientendaten

Wie immer erscheint hier der Patientenbogen, jedoch mit zwei neuen Icons. Mit **(1)** wird der liebe Kunde wieder zurück ins Neurologie-Krankenzimmer geschleift, **(2)** startet die Folterbehandlung. Daumen hoch beendet wie immer das Menü.

Allgemeines

Neben diversen Foltergeräten benötigt man hier einen Folterstuhl. Maximal sind 6 Folterkammern möglich, deren Nummer sich über das bekannte Nummer-Icon einstellen läßt.

21. Intensivstation

Patienten, die im Krankenzimmer liegen und denen es besonders dreckig geht, werden normalerweise in die Intensivstation verlegt, wo man sich, wie der Name schon sagt, besonders intensiv um sie kümmert. Wenn Sie ein Krankenzimmer kaufen, kaufen Sie am besten auch gleich eine Intensivstation, falls Sie genug Geld haben.

1 Schwester einteilen
2 Patientendaten
3 Geräte/Materialtransport
4 Intensivstation-Nummer wählen
5 zur Karte

Allgemeines

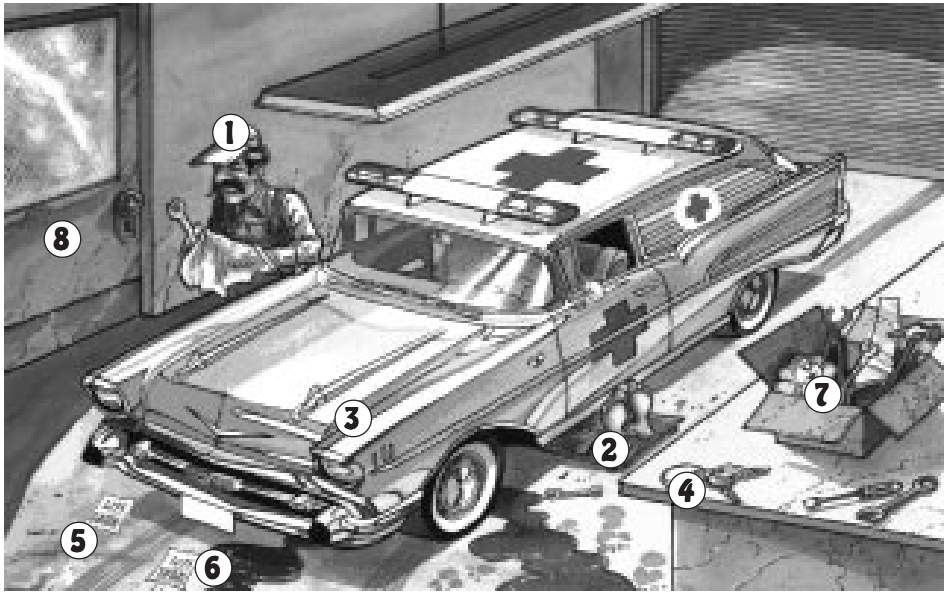
Maximal sind 10 Intensivstationen möglich, deren Nummer sich über das Nummer-Icon wählen läßt. An Mobiliar benötigen Sie ein Bett, sowie einige Kontrollgeräte und anderes Gerümpel. Wie man eine Schwester einteilt, erwähne ich hier nicht nochmal...

Da besonders Kranke auch eine besonders liebevolle Behandlung benötigen, strippt die süße Schwester mit dem knackigen Hintern auch gerne. Selbst schwerste Krankheiten können mit einem schönen Striptease überraschend schnell kuriert werden.Einfach auf die Rundungen klicken!

22. Garage / Formel K-Rennen

Ein bißchen Action gefällig? Wenn irgendwo ein Typ einem Unfall zum Opfer fiel, beginnt das große Formel K-Rennen. Frei nach dem Motto: Wer zuerst ist bei dem Kranken, dem wird die Kasse es danken.

1 Fahrer einteilen
2 Mechaniker einteilen
3 Fahrzeug-Bestand
4 Fahrzeug starten
5 WM-Punkte Fahrerwertung
6 WM-Punkte Teamwertung
7 Geräte/Mobiliartransport
8 zur Karte



Fahrer/Mechaniker einteilen

Für die Garage benötigen Sie zwei Fahrer, wobei einer direkt als Fahrer, der andere als Mechaniker arbeitet. Näheres zur Einteilung in allen vorangegangenen Kapiteln.

Fahrzeug-Bestand / starten

Was Sie bereits an Flitzern erstanden haben, können Sie hier abrufen. Mit dem Pfeil-Icon blättern Sie weiter, Daumen hoch beendet das Menü.

Wenn ein Rennen stattfindet (Icon rechts oben in der Karte), können Sie hier mit dem Pfeil-Icon ein Fahrzeug auswählen und dann mit diesem losfahren. Zwar können Sie pro Rennen nur *einen* Wagen losschicken, aber da auch ‘mal Reparaturen und Wartungen nötig sind, sollten Sie mehrere Fahrzeuge in Ihrer Garage stehen haben.

WM-Punkte

Eine Rangliste über die WM-Punkte der Fahrer- und Teamwertung können Sie über diese beiden Icons abrufen. Falls Sie sich in der Formel Eins nicht auskennen: der Sieger erhält 10 Punkte, der zweite 6, der dritte 4, der vierte 3, der fünfte 2 und der sechste 1 Punkt.

Es versteht sich von selbst, daß die Sieger am Schluß der Saison einen Pokal bekommen. Alle Siege werden natürlich auch in der Zeitung veröffentlicht. Siege oder WM-Titel haben eine sehr große Auswirkung auf das Ansehen der Klinik.

Allgemeines

In der Garage benötigt man ein Bett, einen Putzlappen sowie Werkzeug. Nein, es gibt keine strippende Schwester... (können Sie denn immer nur an das eine denken?)

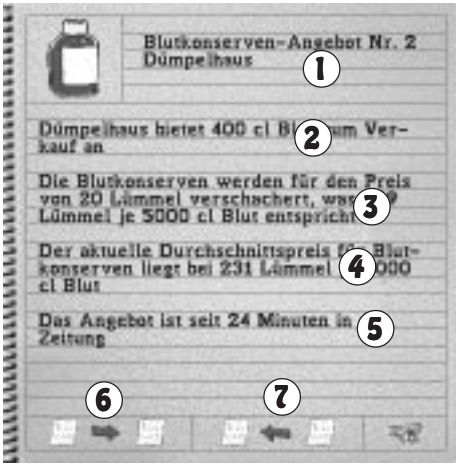
Während eines laufenden Rennens können Sie die Plazierungen und den Rennverlauf jederzeit abrufen, indem Sie das Renn-Icon ganz oben rechts auf der Karte anklicken. Alle Anzeigen entsprechen natürlich dem allgemein gültigen Formel Eins-Standard.

Das Krankenhaus, dessen Fahrer gewinnt, fährt den Patienten in die Klinik und kann die schön teuren Operationen durchführen. Die Anschaffung einer Garage bringt demnach nur etwas, wenn Sie schon ein Krankenzimmer und einen OP (möglichst mit Blutbank) besitzen.

23. Blut- und Organbank

Wenn Sie mal so richtig mit Blut und Organen handeln wollen (könnten wir mal bitte Ihre Leber haben...), ist die Blut- und Organbank genau das richtige für Sie. Gerade bei kritischen Operationen und Organtransplantationen leistet sie hilfreiche Dienste.

1 Schwester einteilen
2 Arzt (Pathologe) einteilen
3 Blutkonserven kaufen
4 Blutkonserven anbieten
5 Blutbestand
6 Organe kaufen
7 Organe anbieten
8 Organbestand
9 Geräte/Mobiliartransport
10 zur Karte



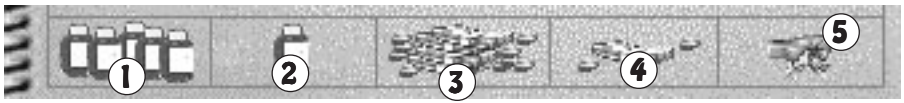
Blutkonserven kaufen/anbieten/Bestands-Übersicht

Damit Ihnen die Patienten bei besonders kritischen Operationen nicht unnötig wegsterben, sollten Sie immer genug Blutkonserven gelagert haben. Wenn sich nicht genug Blutspender gefunden haben, müssen Sie wohl oder übel Blut kaufen.

Im ersten Feld **(1)** sind Name des Anbieters sowie die laufende Nummer vermerkt. Darunter **(2)** folgt die angebotene Blutmenge, der Preis **(3)**, der Durchschnittspreis **(4)** sowie die Zeitspanne, **(5)** wie lange das Angebot schon veröffentlicht ist. Mit den beiden Pfeilicons **(6) (7)** blättern Sie in der Liste vor und zurück, und wie immer macht Daumen hoch den Kauf perfekt, Daumen runter bricht ab.

Ganz ähnlich verhält es sich, wenn Sie überschüssiges Blut zum Verkauf anbieten wollen. Der obere Teil der Tafel ist gleich, mit den Icons können Sie jetzt die Blutmenge erhöhen **(1)** oder vermindern **(2)**, den Preis einstellen **(3) (4)** und mit Daumen hoch **(5)** das Angebot veröffentlichen.

Wie beim Geräteverkauf erhalten Sie die Kohle erst, wenn sich ein Käufer gefunden hat. Überschreitet die Blutkonserve dabei ihr Haltbarkeitsdatum, wird die Suppe weggeschüttet. Außerdem können Sie sich eine ausführliche Übersicht über Ihren Blutbestand ausgeben lassen.



Unter dem aktuellen Blutbestand **(1)** sehen Sie, wieviel Blut zur Zeit maximal gelagert werden kann **(2)**. Dies hängt von der Anzahl an Kühlaggregaten ab, die hier herumstehen. Als nächstes folgt, wieviele nette Kunden sich bereiterklärt haben, Blut zu spenden und wieviel dabei herumkam **(3)**. Feld **(4)** beinhaltet die Menge an ge- und verkauftem Blut und welche Menge weggeschüttet werden mußte (wenn zwar ein Spender kommt, aber noch keine Blut- und Organbank da war). Tja, und da die bösen Langfinger selbst vor Blutklau nicht zurückschrecken, ist in **(5)** aufgeführt, wieviel schon unter mysteriösen Umständen verschwunden ist.

Organe kaufen/anbieten/Bestands-Übersicht

Bevor eine Organtransplantation im OP durchgeführt werden kann, muß zunächst ein passendes Organ besorgt werden, wenn man nicht schon einen Toten in der Pathologie ausschlachten konnte.

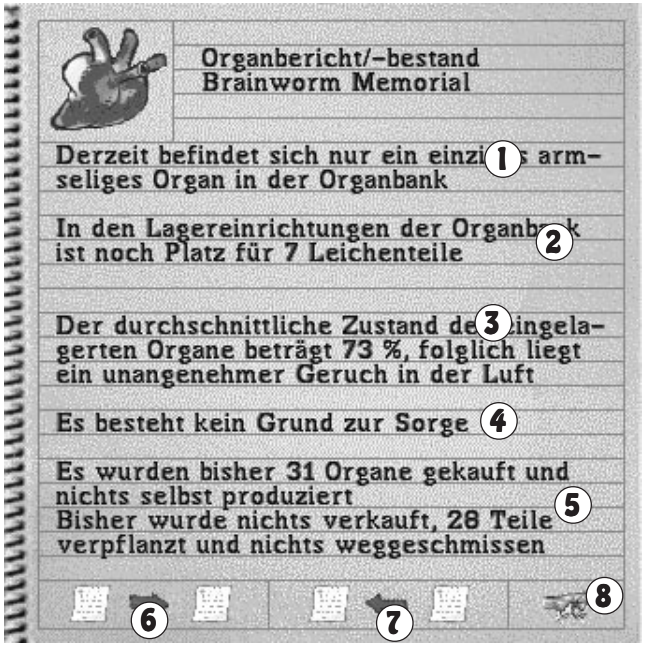
Die oben aufgeführten Daten sind so gegliedert wie beim Blutkauf, auch die Icons haben die gleichen Funktionen. Gleiches gilt für den Organverkauf, wo Sie nun naheliegenderweise nicht die Blutmenge, sondern das zu verkaufende Organ auswählen (ach!).

Die Organübersicht zeigt Ihnen, wieviele Organe sich hier derzeit befinden **(1)** und wieviele noch gelagert werden können **(2)**. Die Felder **(3)** und **(4)** geben Auskunft über Geruch und Zustand der Kühlaggregate, ganz unten **(5)** steht, wieviele Teile ge- und verkauft, von der Pathologie produziert, verpflanzt und weggeschmissen wurden. Mit den Pfeilicons **(6) (7)** können Sie vor- und zurückblättern, Daumen hoch **(8)** beendet wieder mal das Menü.

Allgemeines

Für diese Gruft sollte neben einer Krankenschwester, die für den Bluttransport zum OP oder zur Intensivstation zuständig ist, auch ein Pathologe eingeteilt werden. Dieser sorgt nämlich für die richtige Lagerung der Organe. Wie das mit dem Einteilen geht, lesen Sie (immer noch) im Personalbüro-Kapitel.

An Geräten brauchen Sie ein paar Blutbehälter, Müllsäcke für die Organe und ein Kühlaggregat.



24. Pathologie

Warum nur mit lebenden Leuten Kohle machen? So richtig lustig wird es doch erst, wenn man die bedauerlicherweise bei Behandlungen oder Operationen verstorbenen Patienten so richtig fleddern kann. Ein paar Organe kann man doch bestimmt noch verwenden...

1 Arzt (Pathologe) einteilen
2 Patienten reinholen
3 Patientendaten
4 zur Karte
5 Geräte/Mobiliartransport

So schlachten Sie ein Opfer aus (Schnellkurs für Anfänger)

Zunächst benötigen Sie erst einmal einen Toten. Wenn Sie zum Bleistift bei schwierigen Operationen nicht für genug Blutreserve gesorgt haben, kann es passieren, daß der Zustand des Patienten auf 0 sinkt. Dies können Sie an der Krankheitskurve im Patientenbogen sehen. Wenn Sie auf das Sarg-Icon klicken, wird das, was vom Patienten übrig ist, in die Leichenhalle geschleppt.
Nun kann die Leiche mit „Patient reinholen“ in die Pathologie geholt werden. Das sollte auch recht schnell erfolgen, da sich der

nik Schuld an dem „Unfall“ hatte. Wenn Ihre Leute unschuldig waren, kommt zwar trotzdem ein negativer Bericht in der Zeitung, hatten Sie aber Schuld, erscheint ein Totalverriß, der Ihr Ansehen bei der lieben Kundschaft drastisch senken wird. Letzteres erscheint übrigens immer, wenn Sie gar keine Pathologie haben - dann wird die Schuld automatisch Ihrem Klinikpersonal in die Schuhe geschoben.

Zustand der Organe verschlechtert, wenn sie länger herumliegen. Dort fängt der schläfrige Pathologe sogleich mit seiner Arbeit an und schnippelt wertvolle Organe heraus, die dann in der Blut- und Organbank landen und entweder verkauft oder bei anderen Patienten verwendet werden können. Das ist Recycling pur!

Abschließend wird ein Obduktionsbericht erstellt, in dem einige wichtige Daten aufgeführt sind. Er befindet sich auf Seite 3 des Patientenbogens. Statt der Rechnungsliste sehen Sie hier, welche Todesursache vom Pathologen erkannt wurde und - ganz wichtig! - ob Ihre Kli-

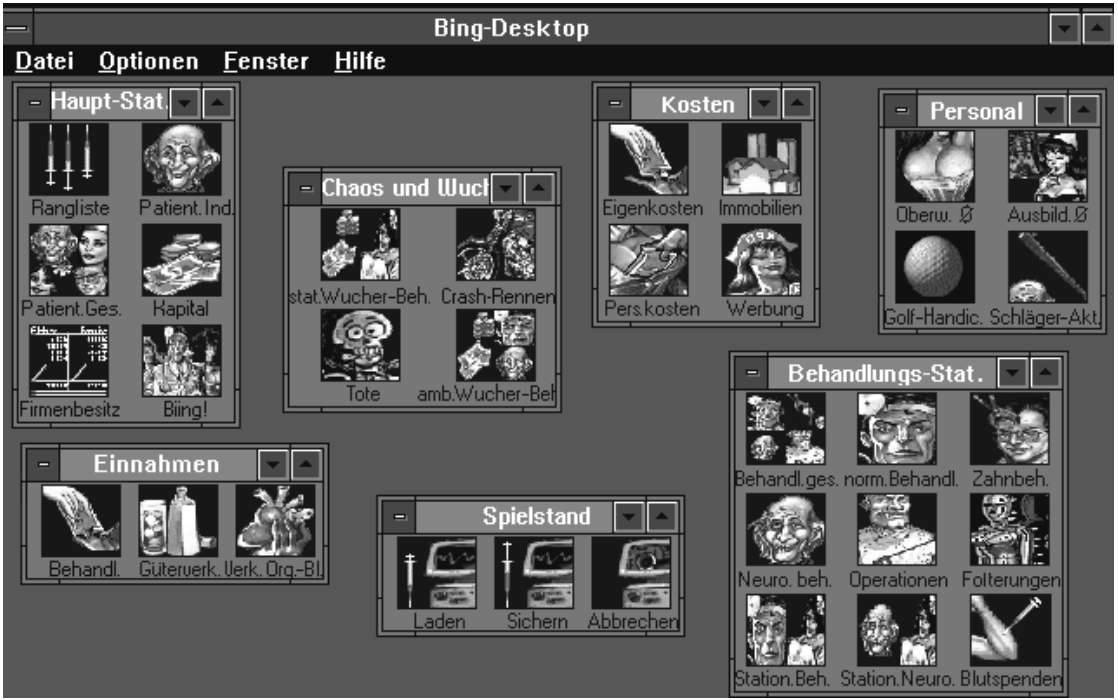
Allgemeines

Neben einem Pathologen brauchen Sie in diesem Raum ein Kühlaggregat, Müllsäcke für die Leichenteile sowie Werkzeuge wie Säge, Bohrer, Messer, Stocherinstrumente und ein Stemmeisen.

25. Computer und Highscore-Liste

Über den Computer im Chefbüro kommen Sie in den Desktop-Bildschirm, auf dem Sie

- **zahlreiche Statistiken abrufen können**
- **Spielstände laden und speichern können**
- **das Spiel beenden und sich eventuell in die Highscore-Liste eintragen können**



Hauptstatistiken

In der **Rangliste** können Sie die aktuellen Plazierungen aller Spieler inklusive Vorplatz und Punktzahl sehen. Letztere errechnet sich aus zahlreichen Faktoren wie Ansehen bei den Patienten, Ausbau und Qualität der Klinik, Anzahl und Qualifikation des Personals, angeschafften Gegenständen und so weiter. Diese Punktzahl ist auch ausschlaggebend für die Highscore-Liste.

Die **Patientenindex**-Liste zeigt, was alle Patienten im Durchschnitt von Ihrer Klinik halten (in Prozent). Dieser Indexwert erscheint in den Patientenbögen auf Blatt 2 „Meinung zur Klinik“. Er ändert sich je nachdem, wie die Leute behandelt werden oder was sie so von Ihnen hören (über Zeitung oder Werbung). In zwei weiteren Spalten sind besonders positive (mehr als 70%, die werden immer wieder kommen) und negative Patientenmeinungen (weniger als 30%, die werden sie wohl nie wieder sehen) aufgeführt.

Wieviele Patienten gerade krank sind und was denen fehlt, sehen Sie in der **Patientengesamtübersicht**. Außerdem ist aufgelistet, wieviele Patienten gerade in den Kliniken behandelt werden, wieviele zuhause im Bett liegen, wer gerade ein Krankenhaus sucht und wieviele Leichen gerade so im Umlauf sind.

Die **Kapital**statistik zeigt nicht nur den aktuellen Kohlevorrat, sondern auch alle anfallenden Tageskosten (Gehälter, Mieten etc.) und das sich daraus errechnende Tagesplus.

Mit **Firmenbesitz** können Sie sich anschauen, welche Klinik welche Räume angemietet oder gekauft hat. Auch die Anzahl der gemieteten und gekauften Grundstücke ist (oben rechts) aufgeführt. Mit den Pfeilicons blättern Sie zur nächsten bzw. vorherigen Klinik.

Mit dem **BIING!**-Icon kommen Sie wieder zurück in’s Chefbüro.

Einnahmen

In der **Behandlungs**-Liste steht, welche Kliniken wieviel Kohle mit Behandlungen gescheffelt haben und zwar heute und insgesamt. Ähnlich verhält es sich mit den **Güterverkäufen**, wo Einnahmen durch den Verkauf von Geräten, Mobiliar und Fahrzeu-

gen aufgeführt sind sowie den **Verkäufen von Organen und Blut**.

Chaos und Wucher

Die Rekordsummen, die jemals für ambulante oder stationäre Behandlungen verlangt wurden, sind unter **ambulante Wucher-Behandlungen** und **stationäre Wucher-Behandlungen** abzurufen. Die Rekordhalter werden auch des öfteren in der Zeitung erwähnt, was natürlich dem Ansehen der Klinik ziemlich schadet.

Was die Fahrer so geleistet haben, ist in **Crash-Rennen** vermerkt. Dort sind die Anzahl der errungenen WM-Titel, alle Siege sowie die WM-Punkte aufgelistet.

Die Anzahl der verschuldeten und unverschuldeten **Toten** jeder Klinik kann man sich ebenfalls genüßlich ansehen.

Kosten

Worauf sich die Ausgaben der Kliniken für Geräte, Mobiliar, Fahrzeuge, Organe, Blut usw heute und insgesamt belaufen, ist unter **Eigenkosten** abrufbar.

Immobilien : Mieten und Provisionen heute und gesamt (zusätzlich erscheint die Anzahl gekaufter Immobilien), **Personalkosten** (inklusive Anzahl der Leutchen) und **Werbung** (mit der hervorgerufenen Wirkung).

Personal

Für alle Machos unter Ihnen dürfte der **Oberweiten-Durchschnitt** zum Lieblingsmenü werden. Der angezeigte Wert entspricht der Oberweite aller Schwestern geteilt durch deren Anzahl. In **Ausbildungs-Durchschnitt** sehen Sie die Anzahl an Personal, den Ausbildungs-Durchschnittswert sowie die Lehrgangspunkte aller Mitarbeiter zusammen. Wieviele mehr oder weniger erfolgreiche Aktionen die Schläger durchgeführt haben, steht in **Schläger-Aktionen**. Wofür die **Golf-Handicap**-Werte stehen, verraten wir Ihnen an dieser Stelle nicht. Vielleicht finden Sie es ja heraus.

Behandlungs-Statistiken

Hier können Sie nachlesen, wieviele Behandlungen durchgeführt wurden und wieviele davon erfolgreich oder weniger toll waren. Sortiert sind die Ergebnisse nach **Behandlungen gesamt**, **normale Behandlungen**, **Zahnbehandlungen**, **Neurologie-Behandlungen**, **Operationen**, **Folterungen**, **stationäre Behandlungen** und **stationäre Neurologie-Behandlungen**. Unter **Blutspenden** sehen Sie, wieviele Kunden sich wieviel Blut abzapfen ließen.

Spielstand

Laden: die Nummer des zu ladenden Spielstandes stellen Sie mit den Pfeil-Icons ein. Mit Daumen hoch wird das Spiel eingeladen, der aktuelle Spielstand geht damit unwiederbringlich verloren. Mit Daumen runter brechen Sie den Ladevorgang ab.

Sichern: Wenn Sie das laufende Spiel abspeichern wollen, um später einmal weiterzuspielen, stellen Sie auch hier zunächst die Spielstandnummer mit den Pfeil-Icons ein. Mit Daumen hoch werden die Daten abgespeichert. Ein eventuell schon unter dieser Nummer existierender Spielstand wird automatisch überschrieben. Abbruch wie immer mit Daumen runter.

Es können bis zu 9 verschiedene Spielstände geladen bzw. gespeichert werden. Sie befinden sich auf Ihrer Festplatte im Unterverzeichnis GAMES.

Mit **Abbrechen** wird, wie der Name schon sagt, das Spiel abgebrochen. Wenn Sie also später einmal weiterspielen möchten, speichern Sie vorher den Spielstand mit „Sichern“ ab.

Highscore-Liste

Wenn Ihre Punktzahl (siehe Rangliste) hoch genug ist, können Sie sich in die Highscore-Liste eintragen, sobald Sie im „Abbrechen“-Menü auf das linke Icon neben dem Daumen klicken. Dies ist übrigens zusammen mit der Passwortabfrage die einzige Stelle des Spiels, wo Sie die Tastatur hervorkramen müssen.

26. Tagesbericht

Am Ende eines schweren arbeitsreichen Tages zieht der Chef ein Resumé Ihrer Leistungen und Fehler. Sie sollten sich daher um ca. 00:00 im Chefbüro befinden.

Chef

Das Chef-Bild **(1)** zeigt Ihnen, ob der Mensch mit Ihren Leistungen zufrieden war. Davon abhängig grinst er Sie an oder schaut ganz verzweifelt, natürlich existieren auch mehrere Zwischenphasen.

Der Tagesgewinn **(2)** errechnet sich aus dem Kapitalzuwachs an Aktiva (Lümmel) und Passiva (Immobilien) abzüglich gezahlter Mieten. Desweiteren wird die Veränderung der Ranglistenposition ausgegeben.

Arzt

Am Arzt-Bild **(3)** können Sie sehen, ob viele erfolgreiche Behandlungen ohne größere Pannen durchgeführt werden konnten. Auch hier gibt es mehrere verschiedene Bildchen.

Daneben **(4)** sehen Sie, wieviele Behandlungen es in Ihrer Klinik gab und wieviele sich als erfolgreich oder als Mißerfolg erwiesen. Da viele Behandlungen länger als ein Tag dauern bzw. sich deren Erfolg erst später herausstellt, kann die Gesamtanzahl von den Erfolgen und Mißerfolgen differieren.

Auch die Anzahl der Toten ist hier vermerkt.

Krankenschwester

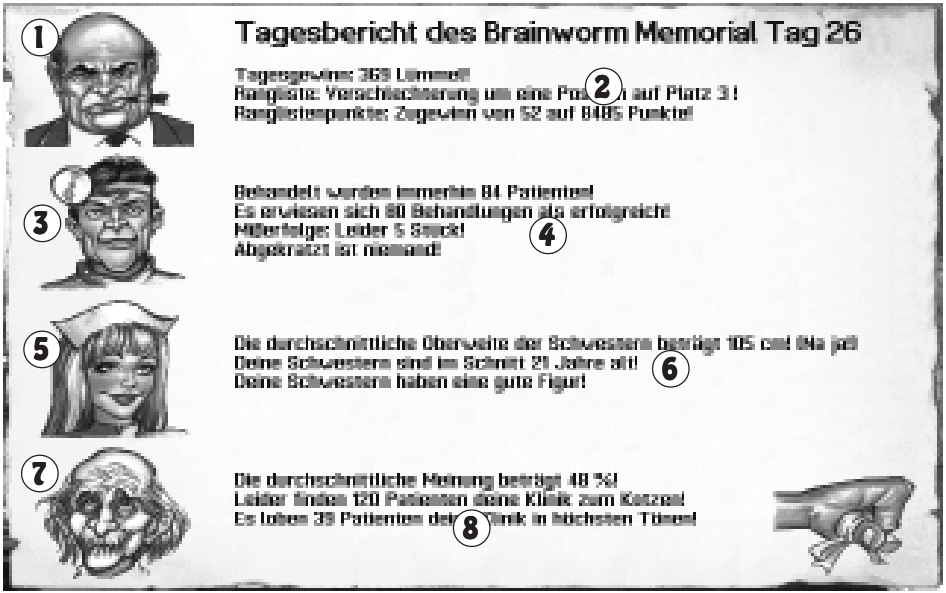
Ob Ihre Krankenschwestern hübsch und knackig sind, sehen Sie am Schwestern-Bild **(5)**. In diese Bewertung fließen Oberweite, Alter, Gewicht und Figur ein.

Feld **(6)** zeigt Ihnen Durchschnittswerte von Oberweite und Alter sowie eine Bewertung der Durchschnittsfigur. Ist vielleicht

etwas Macho-mäßig, aber daran haben Sie sich bei BIING! sicher schon gewöhnt.

Patient

Was die liebe Kundschaft von Ihnen denkt, ist am Patienten-Bild (7) abzulesen, das die Durchschnittsmeinung der Leute wiedergibt. Diese ist auch in Feld (8) aufgeführt, desweiteren besonders verärgerte (Meinung kleiner als 30%) und sehr zufriedene Kunden (Meinung größer als 70%).



Daumen

Nein, diesmal ist der Daumen nicht für das Verlassen des Menüs zuständig. Zur Abwechslung gibt er hier eine Gesamtbewertung aller Leistungen wieder. Zeigt er nach oben, waren Ihre Aktionen top, Daumen runter heißt: „das war wohl nichts“. Der Tagesbericht wird mit einem beliebigen Mausklick abgebrochen.

27. Tips zum Spiel

Zu Beginn des Spiels sollten Sie zunächst Ihre Stellenausschreibungen herausgeben, besonders die der Schwestern. Denn je länger Sie auf die Einstellungen warten, desto größere Auswahl haben Sie. Die Anforderungen können Sie ruhig etwas höher schrauben, da Sie bis 4 Uhr morgens Zeit haben, die geeigneten Leute auszusuchen. Die ersten Schwestern sollten unbedingt eine Oberweite von mehr als 135 cm haben. Später bekommt man nämlich keine derart üppig ausgestatteten mehr. Diese Anzeigen unbedingt als allererstes setzen, sonst kommen einem die Computerspieler zuvor.

Als nächstes können Sie sich um Ihre Immobilien-Anschaffungen kümmern. Kaufen Sie sich zunächst alle unbedingt nötigen Räume, danach empfiehlt es sich, zwei Behandlungseinheiten anzuschaffen. Um ein möglichst breites Spektrum abzudecken, sollten Sie zwei verschiedene Räume mieten, zum Beispiel ein Behandlungszimmer und eine Neurologie oder Zahnstation.

Je schneller Sie bei den Immobilien-Anschaffungen sind, desto größer ist die Chance, daß diese in der Zeitung vermerkt werden und somit eine positive Auswirkung auf den Patientenindex haben. Danach können Sie die restlichen Stellenanzeigen herausgeben.

Das Anmieten einer Zahnstation sollten Sie am ersten Tag besser vermeiden, es sei denn, sie bekommen einen sehr guten Zahnarzt und teilen eine Schwester mit viel Ausbildungspunkten ein. Das Risiko einer Fehlbehandlung ist im Zahnbereich nämlich besonders hoch. Die Zahnstation immer mit Geräten füllen, die einen hohen Effektivitätswert haben!

Alle Räume am besten sofort etwas dekorieren, um Zeitungsartikel bezüglich am schlechtesten ausgestatteten Raum zu vermeiden! Oder aber Sie bestücken sie mit ein paar Geräten, die Sie später sowieso kaufen müssen, zum Beispiel Spritze, Verbandsmaterial usw.. Fast jedes Gerät verbessert nämlich den Ausstattungsstand eines Raumes, auch wenn es sich nicht um einen Dekorationsartikel handelt.

Den Kostenschlüssel müssen Sie wohl oder übel am Anfang etwas höher einstellen. Sobald Sie jedoch genug Geld eingesackt haben, ist es sicher sinnvoll, die Kosten zu senken. Schließlich sollen die Patienten ja auch mal wiederkommen. Da jede Erhö-

hung einen negativen Zeitungsartikel provoziert, lieber *eine* drastische Erhöhung machen als mehrere kleine! Preissenkungen haben jedoch eine positive Resonanz, daher sollten hier mehrere kleine durchgeführt werden. Die nächsten Preissenkungen am besten erst vornehmen, wenn die letzte bereits in der Zeitung stand.

Vermeiden Sie unbedingt größere Erweiterungen gerade während der ersten Spieltage. Zwar steigert sich die Anzahl der Kranken im Laufe des Spiels, dies ist jedoch nicht von dem Angebot abhängig. Immer nur ganz vorsichtig erweitern und am besten ganz früh am Morgen! Geraten Sie nicht in Panik, wenn sich im Wartezimmer Patienten einer Sorte (z.B. Neurologie) stauen. Unüberlegte Erweiterungen, zum Beispiel die Anschaffung einer zweiten Neurologie während der ersten Spieltage, führen meistens unweigerlich zur Pleite, wenn beispielsweise am nächsten Tag gar keine Neurologiepatienten kommen.

Eine gute Vorausplanung kann sich als sehr hilfreich erweisen. Stellen Sie ruhig schon einmal einen Zahnarzt oder einen Fahrer ein, auch wenn Sie für ihn noch gar keine Verwendung finden. Bilden Sie die Leute erst einmal weiter und schicken Sie sie auf Lehrgänge. Sie arbeiten dann folglich umso besser. Diese Strategie wird von den Computerspielern übrigens auch angewendet.

Mit Schlägern sollte man frühestens am 3. Tag anfangen und darauf achten, daß man nicht die meisten Schlägeraktionen hat. Gerade Schläger sollten erst fortgebildet werden, bevor sie zum Einsatz kommen. Sie werden sonst zu schnell erwischt.

Wenn Sie einen Zeitungsartikel wegen einer schlechten Raumausstattung bekommen, am besten sofort nachdekorieren! Sie können nämlich davon ausgehen, daß sich der Krankenhaustester das Zimmer nochmal ansieht, und wenn Sie bis dahin nicht für Besserung gesorgt haben, werden Sie unweigerlich wieder den schlechtesten Raum haben.

Ab dem 3. Tag empfiehlt es sich, für jeden Behandlungsraum einen Arzt als Vertretung einzustellen, da schon die ersten auf den Golfplatz möchten und möglicherweise deshalb nicht zur Arbeit erscheinen. Auch hier ist Vorausplanung angesagt.

Krankenzimmer am besten nur dann mieten, wenn ein großes Finanzpolster vorhanden ist. Gerade zu Beginn kosten solche Räume Unsummen, bis sie sich später rentieren. Außerdem müssen Sie mit erheblichen Folgekosten rechnen, zum Beispiel der Anschaffung einer Intensivstation oder der Essensversorgung.

Den Kostenschlüssel sollte man immer so niedrig wie möglich halten. Ab dem 2. Tag ambulante Rechnungen über 30 Lümmel besser vermeiden - das gibt sonst ziemlich üble Zeitungsartikel. Immer das eigene Kapital und den Kostenschlüssel mit dem der Computerspieler vergleichen! Auch den Patientenindex immer im Auge behalten und einen Abfall unter 49,5 % vermeiden, da sonst vielleicht nicht mehr genug Patienten kommen oder diesbezügliche Zeitungsmeldungen erscheinen.

Die Maße der Krankenschwestern haben in jedem Raum erhebliche Auswirkung auf den Zustand der Patienten. Ein Mädel mit atemberaubender Oberweite verbessert den Krankheitsverlauf, erfreut die Kunden und zählt in der Rechnung zusätzliche Schwesterneinheiten. Theoretische Idealmaße der Krankenschwestern: 160 - 40 - 105, das günstigste Alter ist unter 22.

In Räumen, wo die Patienten am längsten warten müssen, bringen üppig ausgestattete Girls am meisten, das sind zum Bleistift Wartezimmer, Krankenzimmer, Intensivstation oder Klinikaufnahme. Die Schwestern mit den höchsten Ausbildungs- und Lehrgangswerten teilt man sinnigerweise in den Behandlungsräumen ein.

Besser keine Raubkopien von BIING! anfertigen, um Probleme mit der Justiz zu vermeiden.

28. Fehlersuche

Sie starten das Spiel, und wie immer funktioniert nichts. Der Bildschirm flackert, der Drucker spielt verrückt (obwohl eigentlich keine Druckerausgabe unterstützt wird) und die Soundkarte gibt nur ein wirres Krächzen von sich. Das ist ein Fall für das beliebte Fehlersuche-Kapitel...

Programm meldet „Nicht genug freier Hauptspeicher"

Amiga: Entweder haben Sie die Systemvoraussetzungen auf der Packung nicht gelesen (gleich bessere Brille kaufen), oder Ihr Speicher ist mit sinnlosen RAM-Disks oder sonstigem Kram gefüllt. In diesem Fall gleich entfernen! Wenn Sie jedoch vorher andere Programme laufen ließen, die schlecht programmiert sind, haben die vielleicht Ihr RAM schamlos in kleine Teile zerhackt. Selbst BIING! ist dem machtlos ausgeliefert. Am besten den Computer neu starten und nochmal versuchen!

PC: Jetzt haben wir das Spiel schon so weit optimiert, daß es nur ca. 500 KB freien Hauptspeicher benötigt, aber noch weniger ist eben nicht drin. Falls Sie es nicht selbst hinbekommen, Ihre CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT-Dateien zu optimieren, geben Sie (natürlich *vor* Programmstart) MAKEBOOT ein, um eine Boot-Diskette zu erstellen.

Programm meldet „Interrupt-Fehler"

Haben Sie eine besonders preiswerte Hard-Disk aus Timbugdu erstanden? Wenn diese Fehlermeldung erscheint, verklagen Sie am besten den Hersteller!

DULOG Fatal Internal Error taucht auf

Es gibt ja Hersteller, die Programmfehler damit kaschieren, diese möglichst geschickt abzufangen und irgendwie zu korrigieren, was natürlich nie richtig gelingt. BIING! hat ein sehr ausgereiftes Fehlersuche-System integriert, das zwar eigentlich nur zu Testzwecken gedacht war, wir aber dann doch dringelassen haben. Bitte notieren Sie, um welchen Fehler es sich handelt (Logical Error, Bus Error...). Außerdem wird noch eine Fehlernummer angegeben, die uns hilft, die fehlerhafte Routine zu finden. All diese Informationen schreiben Sie dann auf eine Postkarte, und Sie erhalten dann umgehend ein kostenloses Update - das ist doch

echter Service!

Vielleicht finden Sie dieses Verfahren etwas ungewöhnlich, schließlich sollen die Hersteller ein Programm erst einmal vernünftig testen, bevor es auf dem Markt erscheint. Das haben wir bis zum Erbrechen gemacht - ganz ehrlich!, aber wir glauben, daß dies die fairste Methode ist, allen Käufern ein völlig fehlerfrei laufendes Programm garantieren zu können. Selbst die Software großer Telefonfirmen ist schon mal zusammengebrochen, und die konnten von so einem Service nur träumen...

Das Spiel läuft unerträglich langsam

Haben Sie einen unerträglich langsamen Rechner? Dann brauchen Sie sich darüber nicht wundern, schließlich handelt es sich bei BIING! um ein Hitech-Spiel.

Falls selbst Ihr hochgetunter Pentium, Amiga 4000-040 oder Turbo-PET Probleme macht, haben Sie vielleicht falsch konfiguriert. Lesen Sie sich noch einmal in aller Ruhe das betreffende Kapitel durch und nehmen die nötigen Änderungen vor.

Programm meldet „Erweiterungsspeicher-Fehler“

Das dürfte nur die PC-Benutzer interessieren: um den Einsatz von nervigen Boot-Disks zu vermeiden, nehmen wir schon besondere Rücksicht, selbst bei exotischen Konfigurationen. Sollte diese Meldung trotzdem erscheinen, kommen Sie um eine Boot-Disk nicht herum. Näheres dazu in „Ladeanweisungen“.

Programm meldet „CD-ROM zu langsam“

Ein Single Speed-CD ROM ist ja vielleicht ganz nett, aber natürlich nicht gerade das totale Optimum. BIING! erträgt notgedrungen selbst Schnecken-Geräte, wenn also dieser Spruch erscheint, haben Sie aller Wahrscheinlichkeit nach einen alten CD ROM-Treiber, oder sie haben falsch konfiguriert. Ein zu kleiner Cache im XMS (Hallo PC-Leute) oder ein recht exotisches Gerät (Hallo Amiga-Leute) könnten die Gründe sein.

Netterweise läuft das Programm trotzdem, aber alle zeitkritischen Dinge werden entweder übersprungen oder laufen logischerweise entsprechend langsam ab. Am besten gleich die CD ROM-Anleitung herauskramen und studieren.

Sie hören keine Musik/keine Soundeffekte

Tja, wenn der Lautstärke-Regler am Monitor auf Anschlag steht und im Config-File Musik und Sound aktiviert sind, ja dann...

Amiga: Die Sound- und Musikausgabe benötigt 200 KB Chipmem. Sollte Ihr Rechner also nur 1 MB (oder noch weniger) Chipmem haben, müssen Sie die Spieleinstellungen so abändern, daß weniger Speicher benötigt wird. Sie können beispielsweise den verdeckten Bildaufbau abschalten, falls Sie das nicht schon gemacht haben.

PC: Haben Sie Ihre Soundkarte richtig konfiguriert? Starten Sie das Programm SETSOUND und prüfen Sie alle Einstellungen!

CD-ROM: Verbinden Sie den Tonausgang des CD-ROMs mit Ihrer Stereoanlage oder der Soundkarte, damit Sie auch die Musiken hören können, die direkt von CD gespielt werden!

29. Das Entwicklungsteam

Diese ominösen Damen und Herren haben das Programm verbrochen:

Programm, Logik, Sprüche, Konzept, Leitung: .....Prof. Dr. Olaf Patzenhauer

Bedieneroberfläche DULOG, Intro, Sound, Anleitung: .....Dr. Holger Gehrmann

Grafik und sexistische Gestaltung: .....Prof. Celal Kandemiroglu, ...Dr. H.C. Ogan Kandemiroglu

Zusätzliche Grafiken: .....Dr. Michael Franke

Animationen: .....Dr. med. Clark Ashley

Sprecher: .....William B. Cray, Alicia Menzes

Portrait-Bilder: .....Sven Christensen, Amiga Joker-Leser

Protected Mode-Header (PC-Version): .....Tran, Thomas Pythel

Video-Equipment: .....Scanner: Epson GT 6000, ...Video-Digitizer: VLAB, MacroSystem, VTR: Panasonic NV-F70 HQ

Sound-Equipment: .....Sound-Sampler: Deluxe Sound, Hagenau, Musikeinspielung: EMAX, Korg M3R, Oberheim Matrix 1000, Roland SCC-1, Effektgeräte: ART Multiverb 20 bit, Alesis Midiverb 2, Akai EX65D + 75N,

Soundsoftware: .....Soundcontrol 5, Cubase

Pack-Algorhythmen: .....VAP2 - Video Area Packer, MTP - Module Type Packer, VIPI! - Digital Video Packer, (C) by reLINE Software

Spiel-Test: .....Karl-Heinz Teichmann, Jürgen Kersting ..... Harald Uenzelmann, Philip Rother

Entwickelt von: .....reLINE Software, Hannover

Produziert von: .....Ralf Kleinegräber

USA-Vertrieb: .....Magic Bytes USA Inc., Florida

Copyright 1995: .....Verlag R. Kleinegräber

Published by: .....Magic Bytes

Das Ärzteteam dankt:

- den Lesern des Amiga Joker für die vielen Portraitbilder - EMMA, daß dieses Programm noch nicht verboten wurde
- Winfried Heise für die dummen Kommentare - ASCON Software GmbH für die Unterstützung
- allen anderen, die hier nicht namentlich aufgeführt sind

30. Stichwortverzeichnis

Arzt	Allgemeine Ärzte sind im Behandlungszimmer sowie im OP
Athros	Das ist der Herrscher des Universums, aber völlig unwichtig
Aufnahme	Neue Patienten kommen zunächst in die Klinikaufnahme
Behandlungszimmer	Hier werden allgemeine Krankheiten behandelt
BIING!	So heißt eines der besten Spiele der Welt
Blut-/Organbank	Zur Lagerung von Blutkonserven und Organen
Chefbüro	Hauptmenü des Spiels
Chirurg	Schnippelt im OP an den Patienten herum
Clubraum	Nützlich, damit das Personal nicht jeden Tag essen geht
Fahrer	Arbeiten in der Garage - fahren und reparieren die Krankenwagen
Folterkammer	Besonders durchgedrehte Patienten werden hier wieder normal
Garage	Dort werkeln die Fahrer an den Krankenwagen herum
Gerät	Arbeitsgegenstände, wie z.B. Spritze, Verbandsmaterial, Stethoskop
Golfraum	Der Lieblingsraum aller Ärzte - hier können die richtig einlochen
Icon	Bildchen, das beim Anklicken eine Aktion auslöst
Immobilienmakler	Grundstücke und Gebäude können ge-/verkauft sowie gemietet werden
Intensivstation	Sollte man besitzen, wenn nicht so viele Patienten sterben sollen
Klinikaufnahme	Neue Patienten kommen zunächst in die Klinikaufnahme
Koch	Bereitet in der Küche das Essen für stationäre Patienten zu
Krankenschwester	Arbeiten in allen Räumen außer Lager, Küche, Garage und Pathologie
Krankenzimmer	Für die stationäre Aufnahme von Patienten
Krankenz. Neuro.	Für die stationäre Aufnahme von Verrückten
Küche	Hier bereitet der Koch das Essen für stationäre Patienten zu
Lager	Nicht benötigtes Mobiliar und Geräte befinden sich im Lager
Lagerverwalter	Arbeitet im Lager und schleppt Mobiliar und Geräte umher

Magic Bytes	Zweitbeste Softwarefirma der Welt
Menü	Auswahlbildschirm mit mehreren Icons
Mobiliar	Einrichtungsgegenstände, wie z.B. Tisch, Stuhl, Poster
Neurologie	Dort werden die Verrückten behandelt
Operationssaal	Hier schnippeln die Chirurgen an den Patienten herum, auch OP
Pathologe	Fleddert in der Pathologie die Leichen, sorgt so für frische Organe
Pathologie	Die Pathologen schlachten hier die Patienten aus
Patient	Diese netten Leute bringen die Kohle in die Kasse
Patientenbogen	Übersicht, zeigt u.a. Beschwerden, Behandlungen, Zustand, Daten
Personal	Das ist Dein Fußvolk
Personalbogen	Übersicht, zeigt u.a. Arbeitszeit, gegenwärtige Arbeit, Daten
Personalbüro	Alles, was mit Personal zu tun hat, wird hier gemanaged
reLINE Software	Beste Softwarefirma der Welt
Schläger	Sorgen mit „schlagenden“ Argumenten für Patientennachschub
Schwester	Arbeiten in allen Räumen außer Lager, Küche, Garage und Pathologie
Verwaltung	Dort kann man Werbung schalten, Geräte/Mobiliar handeln, den Kostenschlüssel einstellen und Schläger schicken
Wartezimmer	Nach der Aufnahme kommen die Patienten hierhin
Zahnarzt	Zahnärzte arbeiten, wie der Name schon sagt, in der Zahnstation
Zahnstation	Hier werden die Beißerchen der Patienten wieder repariert

31. Spiel / Diskette defekt

Eine oder mehrere Disketten in der Box sind defekt ?

Was tun?

Schicken Sie alle Disketten direkt an uns, gehen Sie weder über Los noch zu ihren Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

Das Spiel gleich an uns senden, und wie gesagt: NUR DIE DISKETTEN.

Die magische Adresse lautet:

MAGIC BYTES
BIING! Support
POSTFACH 2144 AN
D-33251 GÜTERSLOH
Telefon 05241 / 34861
Telefax 05241 / 340275

Übrigens: Ihr Händler ist angewiesen, das Spiel bei einem Defekt nicht zurückzunehmen und Sie auf diese Seite zu verweisen.